1990年 7 月1日発行（毎月1回1日発行）第 2 巻第 7 号通巻19号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 380yen

マルカツ 勝PCエンジン

1990 7月号



とじこみ付録2 スーパースター ソルジャー完攻略マップ

キャラバンステージ全マップ&ステージ1→4大公開!!

新作大追跡! BIG CHASE

桃太郎伝説ターボ

ワルキューレの伝説

超絶倫人ベラボーマン

ヴァリスⅢ／バスティール ほか

移植の花園

付録1 パソコン・ザ・ワンダーランド

移植決定ソフト&希望ソフト全紹介!



Enjoy Hudson
闘いの時、再び……。ネオ・シーザー、発進!!
キャラバンの季節を前に、あの「スターソルジャー」が、パワーアップして帰ってくる。
SC 14700
SC 22800
SC 22800
SC 28400
NEO-CAESAR
NEO-CAESAR is the new-model fighter improving CAESAR, which saved the earth from its crisis four years ago.
NEO-CAESAR is equiped with much more destructive weapons than CAESAR.
Its mission is to defend the peace of mankind against the invasion of MOTHER BRAIN.
1990年、第6回全国キャラバン公式認定ソフトは、
「スーパースターソルジャー」に決定!
キャラバン公式認定SOFT the 6th
PC Engine
SUPER STAR SOLDIER
7月6日発売・¥6,500（税別）
大好評！ハドソン・ウルトラ・ホットライン
テレホンPCランド
電話番号は正確に！
まちがい電話はしないよーにね。
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900
ハドソン・オリジナルグッズ・プレゼント！
●「スーパースターソルジャー」5分間モードで、150万点を超えたら、その画面写真を撮って郵送してください。 抽選でハドソン特製グッズをプレゼントします。 ●オリジナル文具セットを100名様に、桃太郎カードホルダーを300名様に進呈。●申し込み方法：画面写真と応募券を同封の上、下記まで郵送してください。自分の住所と名前を忘れないでね。
〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル
ハドソン東京支社「スーパースターソルジャー」係
（平成2年8月31日 消印有効）
※当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
HUDSON GROUP HUDSON SOFT
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡
まる勝PCエンジン SSS 応募券


華麗なる競演。
衝撃のアクションゲーム。優子旋風を巻き起こした
あのヴァリスIIが、衝撃もあらたに蘇る。「ヴァリスIII」。
ヴァリスIIを超える多彩で迫力のアクションゲームシーン。
ヴァリスの剣が吠える、ムチがしなる、魔法の杖が解き
放つ。 優子、ヴァルナ、チャム、強い個性の三人を想う
ままに操る。人間界、夢幻界、魔界、サザーランド。ヴァ
リスの世界観をあらわす、壮大なストーリーを背景にし
た熾烈な戦いがキミを待っている。レーザーブランド
ならではの、CD-ROM²技術で描きあげる
鮮やかなグラフィック、高鳴るPCMサウンド。
ヴァリスIIの2倍以上のステージを贅沢に演
出する。優子フリーク、レーザーブランド
フリーク達の期待を裏切らない完成度。
豪華声優陣による熱演も興奮を盛り上げる。
再び喝采が起こる!!
ヴァリスIII
恐るべきアクションゲーム。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

FAR EAST OF EDEN

天外魔境Ⅲ

詳報 第3弾

天外Ⅱ最新情報

卍MARU

電光石火『天外魔境Ⅱ』情
今月は、ついに公開された
敵の組織についての情報を

キーワード満載!!
天外Ⅱプレストーリー初公開!!

ジパングの西半分・大和の地の名目上の支配者・タイクーンは、ある日不思議な夢を見た。7つの枝に7つの花をつけた、巨大な植物の上に立った自分が、ジパング全土を見おろしている、というものである。目覚めたタイクーンは、自らの知恵袋である3人の博士を呼びつけ、その夢の意味するところを尋ねた。

陰陽博士の夢占いによれば、この夢は吉兆であり、やがて、タイクーンがジパング全土の王になる証である、という。

また、文書博士は、その夢に現れた花は、「邪修羅」あるいは「暗黒蘭」と呼ばれる植物で、伝説の地底国「根の国」に生えるものであると告げ、さらに、この花にまつわる「根の国の王・ヨミ」と「火の一族」との戦いの伝説を語った。――遙か数百年の昔、ジパングの地中より暗国蘭の茎をたどって、地上に出現したヨミ王は、その強大な力でジパング各地を次々と平らげていった。だが、これを憎み嫌った“火の一族”なる者たちが、ヨミ王に戦を挑んだ。激烈を極める戦いの末、ヨミ王の軍勢が火の一族を滅亡寸前まで追い込んだそのとき！　火の一族が、密かに完成させていた「7つの剣」の力で、ヨミ王と暗黒蘭は永遠の闇の中に封印されてしまったという………。

その封印を解くことができれば、巨大な力が手に入る。飾りものとしての自らの地位に不満を抱いていたタイクーンは、この話に魅せられた。3人めの博士・地理博士に各地の伝説を調べ、暗黒蘭の封印の地を探し出すように命じたのである。そして、調査の結果、火多・紀伊・越・出雲・浪華・吉備の6ヶ所までが判明した………。

以上が『天外魔境Ⅱ』のゲームスタート以前に語られるお話。これだけでも、世界観や設定を凄く大事にしているゲームだってことがわかるよね。カンのいい人なら気付いたと思うけれど、前作の3つの「玉」に対して、今回は、7つの「剣」が重要な役割を果たすのだ。また、陰陽・文書・地理の3博士は、ゲーム中でも、非常に強力な敵として登場する！

⬇地上界制圧をもくろむ、根の国暗黒軍団の先鋒・死神三人衆。



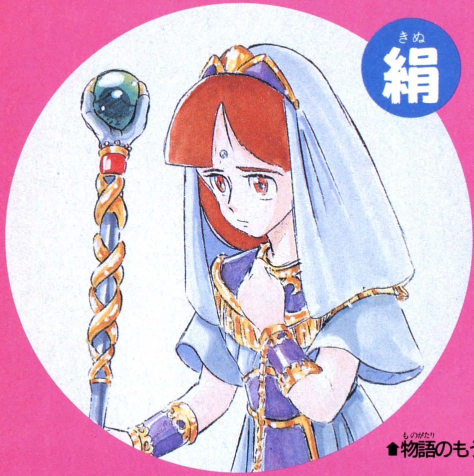


⬆町に咲く巨大な暗黒蘭。物語のカギを握る花だ。

電光石火 MARUKATSU

報も、はや3回め！
プレストーリーと、
発表しちゃうぞ!!



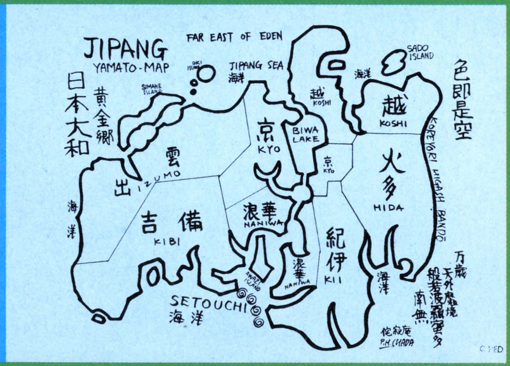


⬆鬼骨城の中を進む卍丸。火多の国のクライマックスか？

⬆物語のもう一方のカギとなる少女・絹。手鎖が痛々しげだ。

ジパング各地で卍丸の行く手をはばむ11の魔城!!

大和地図



ヨミ王配下の暗黒軍団は、大和各地を支配するため、各国に城を築いている。それぞれの城は、右の表のように、その名の意味する通りの特徴を持ったダンジョンになっているのだ。

さらに、1つの城が支配する土地には、中ボス級のキャラが支配する、砦や洞窟などが散在（1つの城に対して5〜7つ）し、卍丸一行を待ちかまえているぞ!!

火多	鬼骨城	骨の城
紀伊	密林城	生ある城・植物の城
越	幻夢城	幻の城
出雲	砂神城	砂漠の城
	暗闇城	闇の城
浪華	鋼鉄城	からくりの城
	魔海城	海の城
吉備	白銀城	氷の城
	地獄城	地底の城・溶岩の城
京都	箱庭城	？
	花の御所	？

アイデア公募第2弾!!

敵キャラ大募集!!

ゲーム作りに参加したい、という君に贈る、ビッグチャンス第2弾!! 先月号の忍術募集に続いて、今月は敵キャラのアイデアを大募集だ！ 応募したい人は、①君の考えたモンスターのイラスト、②その名前、③どんな能力を持っているのか、④出現する場所（上の表にある城の中も可）などを明記して、ハドソンまで送ろう！ みごと入選すれば、辻野先生直筆のイラストが君の物に！ さらにゲームに採用されれば、エンディングに君の名前が流れるぞ!!

宛先：〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1
㈱ハドソン 天外Ⅱ敵キャラ公募㊙PC係
締切：6月末日消印有効

電光石火 MARUKATSU

NEW HARD

プログラム作りも楽しめる通信ブースターいよいよ登場!!



通信ブースター

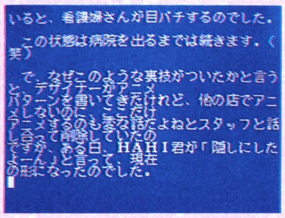
発売元▶
日本電気
ホームエレクトロニクス
夏ごろ発売予定
価格未定

だいぶ前からショーなどでは姿を見せていたPCエンジン期待の周辺機器、通信ブースターがついに発売されるぞ。その名の通り、これがあればPCエンジンでコンピュータ通信ができるし、うれしいことにゲームプログラムを作れる機能もついている。気になるお値段もリーズナブルな範囲になりそうだし、これで通信で対戦ゲームを楽しむのも夢じゃなくなったのだ。

➔122P

こぉ～んなことができる

通信を楽しめる



いわゆるパソコン通信がＰＣエンジンでできる。伝言板を読んだり書いたり。

ゲームをつくれる



簡単操作で自分のキャラを作ったり、それを動かすこともできるのだ。

天外魔境

自来也おぼろ変



電光石火 MARUKATSU

オリジナルビデオアニメ

上巻▶
7月27日発売予定
下巻▶
8月24日発売予定
各巻とも
VHS・50分
予価￥4,800（税抜）
発売元・タカラ

公開迫る!!

無国籍チャンバラアクションムービー

★本名▶バニラ・エッセンス／卯年、卯の刻　アマミ・アイランド生れ。霊長類ウサギ目、ヒトウサギ科、アマミノヒトウサギ属バニィガール種の15才。身長 160cm(耳含まず)、体重44kg。B80・W58・H82（尾、含まず)。体色・パウダーピンク、瞳・コーラルピンク、鼻先・ローズピンク。天真爛漫、天空海闊、円転滑脱にしてミーハー、脳天気。エンジンズ・バニィガール・コンテストでグランプリを獲得、上京。'89年5月"ゲームの達人"でデビュー。スキ▶丸いしっぽ、キャロット・サラダ、ベルベットのような毛並みのヒト　キライ▶ピアスのできない長い耳、スライスオニオン、ただの毛ムクジャラ



名称▶佐々木晃(ささきあきら)　創業▶1985年夏　体質▶神経性弱腕力ニコチン・アルコール体質　種別▶イラストレーター、東京省主宰　効能▶受注・発送年中無休、24時間営業　棲息圏▶小田急線豪徳寺駅徒歩3分　出没分布▶渋谷飲んべい横丁、新宿ゴールデン街　生活信条▶メ切厳守、遅刻根絶、収入倍増

4月号で正式に名前を付けてもらってアリガトー！　来月からの活躍をタノシミニネ！

電光石火 MARUKATSU

INFORMATION

次号より表紙がかわる!!

次号より本誌『ゲームの達人』で大人気の"ラビィ"が表紙に飛びだすゾ！　産みの親＝絵師・佐々木晃先生のプロフィールも大紹介だ!!



オリジナル・ビデオ『天外魔境・自来也おぼろ変』発売記念

夏休み特別上映会のお知らせ

大スクリーンで、自来也を観よう!!

『天外魔境・自来也おぼろ変』が、ななんと、大スクリーンで上映されるぞ！　さらにうれしいことに、下巻は発売直前の先行上映で、上・下巻通しで丸ごと「天外」を楽しめちゃう!!　広井さん、辻野さんもプレゼントを用意して待ってるよ～ん!!

プログラム■○『天外魔境　自来也おぼろ変』上巻、下巻一挙上映!!
○ゲスト（声優陣）によるミニトークショー
○スタッフ(広井王子、辻野寅次郎他）舞台挨拶
○お楽しみプレゼント抽選会

■おことわり　一部内容、ゲスト、開演時間等を変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

応募方法■往復はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号（返信用ハガキには住所、氏名）を明記のうえ、本誌編集部「天外魔境上映会」係までお送りください。50名の読者をご招待します（応募者多数の場合は、抽選にて当選者の方に招待券ハガキを発送させていただきます)。しめ切りは7月20日（当日消印有効)。

申し込み先■〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊖PCエンジン編集部「天外魔境上映会」係

8月7日(火)東京・虎ノ門ホール

●午前の部▶開場10：00　開演10：30～
●午後の部▶開場14：00　開演14：30～

予約受付中!!

お申し込みは右の申し込み書に必要事項をご記入のうえ、角川書店通信販売課までお願いします。
あて先／〒113 東京都文京区本郷 6-17-9（本郷綱ビル）角川書店通信販売課
☎03(817)8535

キリトリ線

予約申し込み書(㊖PCエンジン)	角川書店
天外魔境 ～自来也おぼろ変～ 上下巻 オリジナル・ビデオ・アニメ／50分カラー／VHSのみ／各巻¥4,800(税抜)	●上下巻とも申込　　セット ●上巻のみ申込　　セット
ご住所	
お名前　　年齢	☎

月刊マルカツPCエンジン

JUL. CONTENTS

7月号目次
1990 ⑦ Vol.7　発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR＋DA〕





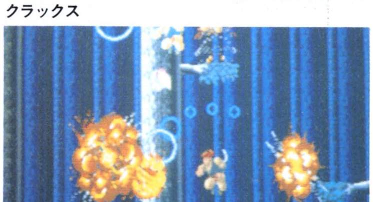
超絶倫人ベラボーマン



ワルキューレの伝説



クラックス



最後の忍道



ゼビウス　ファードラウト伝説



桃太郎伝説ターボ

MONTHLY TOPICS

新作ゲーム

NEW SOFT TIMES〔PART 1〕
新作大追跡 (BIG! CHASE)

HOW TO WIN

ゲームの達人

付録1 〔移植決定ソフト〕〔希望ソフト〕全紹介!

パソコン・ザ・ワンダーランド「移植の花園」

付録2 《ポスター》スーパースターソルジャー キャラバンステージ㊧攻略マップ

とじこみ スーパースターソルジャー〔全マップ〕〔ステージ1〜4〕大公開!! —71

《GAME INDEX》
アイウエオ順

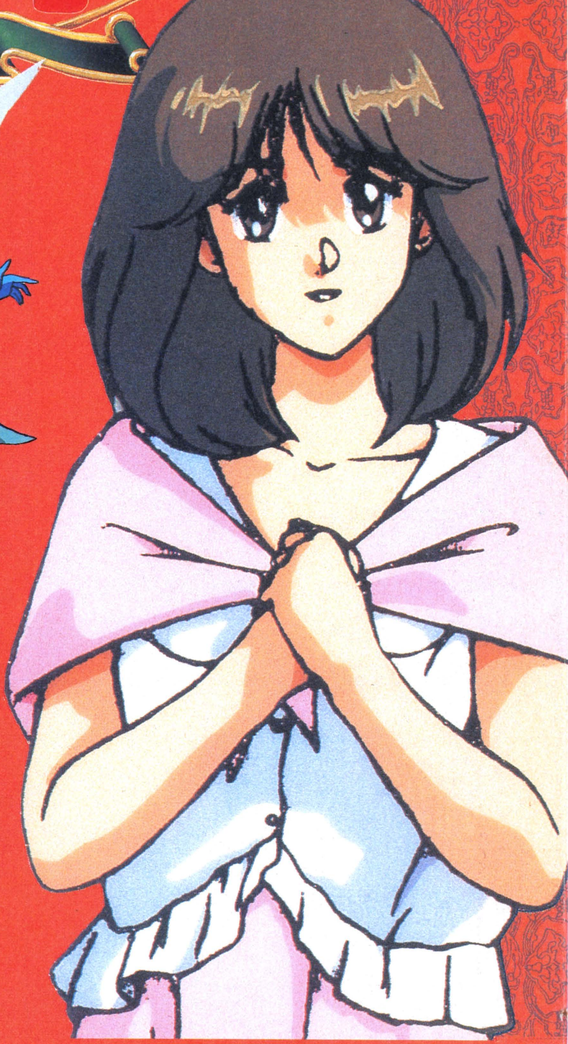
☆掲載ソフトのうち、とくに表記のないものは税別です。

FAERIE DUST STORY

迷宮のエルフィネ







「アイドルゲーム」は、レーザーブランドがおもしろい。

「単なるアイドルゲームじゃつまらない。」レーザーブランドのコンセプトは、品質重視。CD-ROM²の可能性を極限まで稼働させる高度な技術が、人気アイドル「西村知美」をフルアニメーションで遊ばせる。臨場感あふれる、重厚で奥行きのあるグラフィック。広がりのあるパワフルなサウンド。夢あふれるストーリー。ゲーム性はもちろん、感性の鋭いプレーヤーたちを満足させる。細部にまでこだわりを持ち続け、アイドルゲームの新時代を示す。さらにフィールドタイプのRPGのように、キャラクターを操作して進める新しいタイプのアクションアドベンチャーゲームで、これまでのアドベンチャーゲームの概念を打ち破る。ステージのラストにシューティング、パズルなどのミニゲームを設定しバリエーションを楽しむことができる、まさにエポックメイキングなゲーム。レーザーブランドは、「アイドルゲームはおもしろい。」と確信する。

制作協力■芸映■東芝EMI

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

制作 新日本レーザーソフト株式会社

LASER SOFT

極めたゲーム・ソルジャー達へ

AVENGER

西暦2061年

2 大 勢 力

失われた核の脅威

機動要塞VOLOS[ヴォーロス]

奪 取

極 秘 作 戦

新型戦闘攻撃ヘリAVENGER[アヴェンジャー]

レーザーブランドの高度な技術は、このキーワードからとてつもないシューティングゲームをつくる。近未来を想定し、緻密に計算されたストーリー。CD-ROM²のパワーをフルに使った超リアルなバトルシーン。AVENGERに乗り込む者を震憾させる操縦感。マルチミッション、武装交換システムなどプレーヤーの選択が全てを左右する、多彩で幅広いゲーム展開。本格派を極めたゲーム・ソルジャー達の搭乗を待っている。

超話題作。絶賛発売中!!

コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・



心に残る魅力的なキャラクター達。絶賛を浴びる高品位グラフィック。
名作にふさわしい壮大なストーリー。生き生きと語りかける声優の声。
これまでのRPGを過去のものにした、CD-ROM²ならではのビジュアルRPG。
ゲーム内容も想像を絶する、ビックなスケール。人気爆発!! CD-ROM²の「名作」。

希望小売価格 6,780円(税別)

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社

LASER SOFT

6月15日
発売予定
希望小売価格
¥4,800
(税別)

ROM ROM

面白さ万華鏡!

世界初のCD-ROMマガジン、ULTRABOX。今ここに登場です。ゲームでデータベースで、アドベンチャーでシューティングなULTRABOX。雑誌でニューメディアなULTRABOX。色々な顔を持つULTRABOX。ですが、基本はただひとつ、エンターテイメント。軽いフットワークで、遊びの「いま」を追求します。ゲーム好きでマンガ好き、そして女の子にも興味があって……。そんな君の期待に答えます。

世界初のCD-ROMマガジンいよいよ発売。

「ウルトラボックス」

これがその一部だ!

気になるヒロイン
活躍が期待できる女性タレントの情報。

PCエンジンソフト図鑑
いままで発売されたPCエンジンソフトを完ぺきに収録したうれしいデータ集。

星に願いを
あのラッシャー木村が君の運勢を過激にチェック。

実用デートコーナー
人気タレント小栗香織を起用して原宿、渋谷を舞台にしたデートシミュレーション。



ちょっと英語ができたなら
日本にきた外人ギャルとの楽しい会話を楽しもう。

ボムタウン・ストーリー
東映動画の全面協力でおくる30年代風アニメトリックス。

ジャンジャンボックス
君の投稿イラストなどを紹介する読者参加コーナー。

ーほか新作紹介やオリジナルゲームなど全部で13項目の特集を収録。今後季刊で発売していきます。



創刊号



お知らせ

「ジャンジャンボックス」投稿作品募集中!

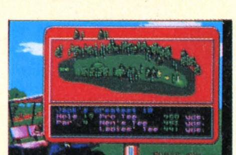
ジャンジャンボックスは君達自身の手で作るコーナー。次の内容で送って欲しい。採用作品にはビクターのAV機器他を差し上げます。
応募は住所、氏名、あればペンネーム、電話番号、年齢、学年、職業を書いて送って下さい。優秀作品は夏発売の「ウルトラボックス」に順次掲載します。

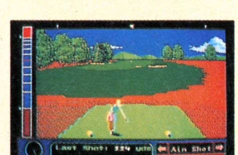
❶遊楽画廊デジタル
葉書に傑作イラストを。
❷虹色写真館
君がカメラマン。自分で撮った写真を。
❸Q&A
素朴な疑問を。
❹テーマパーク
今回は「ウルトラボックス」にこんなコーナーが欲しい、というテーマで意見を。
❺2コママンガ、4コママンガ
2枚、あるいは4枚の葉書に漫画を書いて。

CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM

ジャック・ニクラウス 162ホール ワールド・ゴルフ・ツアー

世界の有名ゴルフ場をなんと162ホール収録。
ゴルフ界の帝王ジャック・ニクラウスが全面監修し、3D画面で各ホールを見事に再現した臨場感いっぱいの本格的ゴルフゲーム。





収録コース
❶J・ニクラウス特選18ホール❷キャスル・パインズ(米)❸デザート・マウンテン(米)❹オーク・ヒル(米)❺ロイヤル・トルーン(英)❻ケンパー・レイクス(米)❼オーストラリアンGC(豪)❽セント・クリークGC(日)❾セント・メリオン(英)

近日発売予定
価格未定

マジカルサウルスツアー

最新恐竜図解大事典
A NEW PICTORIAL ENCYCLOPEDIA OF DINOSAURS
Magical Dinosaurs Tour

発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

PC Engine

緊急事態発生!

2321年、人類は正体不明の敵の攻撃を受けかつてない滅亡の危機にひんした。当初なすすべもなく後退を余儀なくされた連邦軍は人類の英知を結集して2324年戦術格闘機「ヴェイグス」の開発に成功し、最後の反撃作戦「オペレーション・ラストリー」の開始を決定した。



ヴェイグス VEIGUES

Hu-Card
6月15日
発売予定
希望小売価格
¥6,700
(税別)

右腕部に装着された武器と左腕部に組み込まれたパンチ、さらに胸部に埋め込まれたエネルギーバルカン砲が敵を撃破。各面クリアー後さらにパワーユニットの補給によってパワーアップ　これまで類を見ない巨大戦術格闘機「ヴェイグス」の全10面にわたる人類救済の激闘がいま始まる・・・・



CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-R



恐竜のことならこれさえあればもう完ぺき。
イラスト、写真、アニメーション、音と音楽。
CD-ROMでしか表現できない最新の
そして世界最大の恐竜百科辞典。

近日
発売予定
価格未定

Hu-Card・Hu-Card・Hu-Card・Hu-Card・Hu-Card・Hu-Ca

暗黒伝説



勇士ゴーガンがジャグウ教の魔王を倒してから30年、平和に暮らしていた国に再びジャグウ教の暗雲が立ちこめた。父ゴーガンをなくした王子セリウスの復讐の戦いが今始まる。おどろおどろしいグラフィックで展開する難易度100%のアクション・ゲーム。

近日
発売予定
希望小売価格
¥6,200
(消費税別)


ビデオシステム株式会社
本　　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35−1　TEL075-723-0358代／FAX075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F　TEL 03-452-5677　／FAX 03-452-5520
ラビオレプス スペシャル
RABIO LEPUS
SPECIAL
PC Engine
お待たせしました！
バニーランドのヒーロー復活!!
緊急特報！
オリジナルぬいぐるみ
応募者全員大サービス！
（くわしくは「ラビオレプススペシャル」の取扱説明書を見てね。）
1990年・7月発売予定!!!

たくさんの人とのふれあいがある！

たくさんの会社とかかわりあい、多くの人とふれあう。
人と人とのふれあいが 私たちを成長させてくれると考えています。

SEGA
●ソーサリアン（メガドライブ）

brother
●セレクテッドソーサリアンシリーズ他

HUDSON GROUP HUDSON SOFT
●イースⅠ、Ⅱ（PCエンジン）

ビクター音楽産業㈱
●イースⅡ（ファミコン）

キングレコード株式会社
●ファルコムレーベル
アニメ「イース」シリーズ

Falcom

エポック社
●ドラスレⅠ（ゲームボーイ）

角川書店
●コミックソーサリアンシリーズ
小説イース他

SIERRA
COARSEGOLD, CALIFORNIA U.S.A
●SORCERIAN（IBM PC）

Brøderbund
SANRAFAEL, CALIFORNIA U.S.A
●LEGACY OF THE WIZARD（NES）

MEDIA GENIC
MENLO PARK, CALIFORNIA U.S.A
●TOMBS and TREASURE（NES）

KYODAI
SANRAFAEL, CALIFORNIA U.S.A
●Ys（IBM PC）

ふれあいスタッフ募集！

ソフトウェア開発スタッフ
ゲームソフトのプログラマー（アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ）※自作の完動の作品に操作説明・開発機種・期間等を記入したコメント、及び自分のコンピュータ歴等を記入したものを添付し、お送り下さい。

制作担当スタッフ
①シナリオライター　②デザイナー
※①は自作のシナリオにあらすじ・人物紹介などを添付してお送り下さい。
②は自分の作品にコンセプト等のコメントを添付してお送り下さい。

ゲームソフト・グラフィック担当スタッフ
※デッサン・レイアウト・色彩感覚が判断できるものを3〜4点描いてお送り下さい。

企画運営スタッフ
商品の企画／販促／プロモーション
ファルコムショップの運営・管理他
※企画の基本は物を売り込む仕事です。まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付して下さい。自分に熱意があれば、あらゆる仕事へのチャンスと可能性があるのもこの企画スタッフです。

音楽担当スタッフ
コンポーザー／アレンジャー／マニュピレーター
※自作の曲を3〜4曲作り、使用機種・録音方法を記入の上お送り下さい。（出来れば楽譜も）

➡➡応募方法⬅⬅
①履歴書（写真貼付）　②経歴書（書式自由）
③作品等（各希望職種覧参照）
以上3点を下記まで郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
（1〜2週間後）

〆切なし、いつでもどうぞ

■ご注意
応募書類及び作品は返却致しません。
あらかじめご了承下さい。

■書類送付先
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
日本ファルコム スタッフ募集係
（TEL. 0425-27-0555）

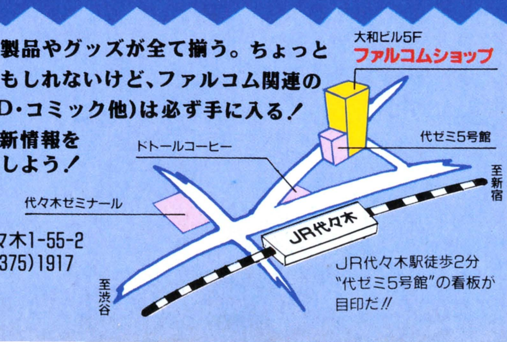
Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501



ファルコム最新情報発信基地
ファルコムショップ

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品（グッズ・CD・コミック他）は必ず手に入る！
ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう！

〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F　03(375)1917





HE system

PC Engine

その時…街は裂け、闇が訪れる。



ファンタジーロールプレイングゲーム

Splendid Saga

—スプレンディド・サーガ—

Illustrated by Yoshihisa Aran

兄弟神ありき。慈愛に満ちた、青の神。恐怖を司る、赤の神。青の両手は生命を育み赤の刃は生命を奪う。やがて神々の時代は遠く過ぎ、平和に馴染んだ民のもと闇の恐怖が蘇る。

ゲームをさらに面白くする、これが5大システムだ!!

1 ●魔法と剣の世界を舞台とする本格的ファンタジーロールプレイングゲーム

2 ●戦闘は、パーティの視野の中で展開する斬新なS.F.(サイト・フレーム)システム。素速い敵は、視界から消えることもある!!

3 ●解放感のある外マップと、閉鎖的な3Dダンジョンにより緊張感が持続!! S.F.システムは3Dダンジョンにも採用。数々のトラップがパーティの視野のサイズで表現される。

4 ●時間のながれ(朝、昼、夕方、夜、深夜、夜明け)はもちろん、雨、雪、日照りの天候の変化もあり、戦闘にも大きな影響を与える。

5 ●移動方法は人工の乗物(小舟)とアイテム(壺)を使って仲間に引き入れたモンスターに乗る方法の2通り。仲間になったモンスターは、NPCとして戦闘の手助けもする。

young メサイヤ MASAYA

4メガ バックアップメモリ対応ソフト

今秋発売(価格未定)

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時~18時
●サービステレホン(テープ) TEL.03-486-6318

●ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

namcot

腕だけじゃ駄目。



バトルフリート
6月22日発売
5,900円(税別)

ファミリー コンピュータ™用カセット

BATTLE FLEET

赤城、大和、零戦。 14の部隊をあやつり、
大洋に覇を競う。司令官はキミだ。戦斗は
マニュアル操作。戦術だけでなく
テクニックがものをいう。
マルチ派の一本。

腕だけじゃ駄目。

ゼビウス道は、おとこ道。
あくまでも美しくプレイしよう。
完全移植篇、新篇「ファードラウト」の二作を
収めた価値ある限定版。知性派必須の一本。

PC Engine

XEVIOUS



限定版

ゼビウス ファードラウト伝説
6月26日発売
5,500円(税別)

「遊び」をクリエイトする 株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

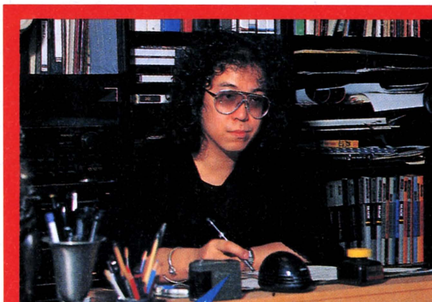


発売は年内!?
ウワサの真相を直撃取材！

伝説の男 SPACE ADVENTURE コブラ

製作開始だ!!

ゲーム界初のアニメ式絵コンテ使用!!



単なるゲームではない、まったく新しいものを目指します！

原作者・寺沢武一氏

「コブラ」の原作者。現在は「コミックバーガー」（スコラ社）に、「ゴクウ」を連載中。7月には、寺沢氏原作のアニメ放映予定あり。



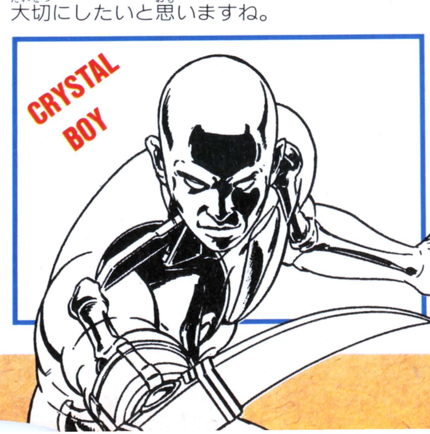
用意した原画はなんと2000カット以上！

のっけから、断言してしまおう。『コブラII』は、いわゆるアドベンチャーゲームなんかじゃ、ぜんぜんないぞ！ コンピューターゲームとしてのあらゆるオモシロさ、そして、ゲーム以外の世界の楽しさまでも、めいっぱい盛りこんだ新しいジャンルのソフトなのだ。うーむ、自分で書いててコーフンしてしまった。しかし、ここでワタシがコーフンしてても、しょーがないのである。どのよーにスゴイのかとゆー話を、原作者の寺沢武一氏の口から語っていただかなくては。てなワケで、以下は、寺沢氏のインタビュー内容なのである。

たとえば戦闘にも3タイプのパターンを設定。ジャンルを超えた新しい試みを散りばめたい。

この『コブラII』は、ゲームを新しいかたちに育てていきたい、という僕なりのこだわりで作っているんです。無理にジャンル分けすれば「アドベンチャーゲーム」ってことになるんだろうけど、たとえばシミュレーションとかロールプレイング要素も取り入れるつもり。それも、いろんな要素をいろんなシーンに散りばめて、バラエティを楽しみながら遊べるようにしたいですね。たとえば戦い方にしてもワンパターンじゃなくて、シミュレーションふうに頭を使うタイプとか、シューティングみたいな射撃感のおもしろさをメインにしたものとか、シーンによって3タイプくらいあると楽しいでしょ。いつも同じように戦ってるなんて、現実には絶対ありえない。状況や相手によって、戦い方は変わってくるはずだもの。

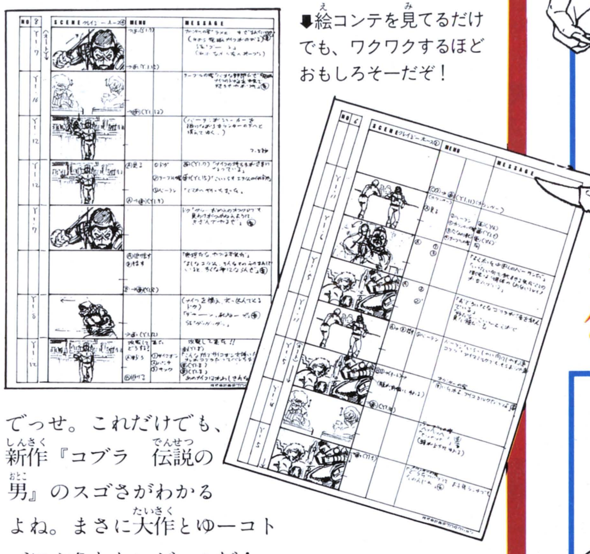
ほかに、アドベンチャーゲームにありがちな、つまらないヒッカケや意味のないメッセージは徹底的に避けました。そのかわり、ゲームならではの遊びの要素を、できるだけ組み入れていきたいです。それはつまり、アニメや漫画では、どんなに夢見てもできないこと、観客や読者が、実際に画面の中のものを動かしたりすることなんです。ゲームは、ストーリーに自分が参加できる。その楽しさを、大切にしたいと思いますね。



 ※使用している原画は、すべて寺沢氏直筆のものです。

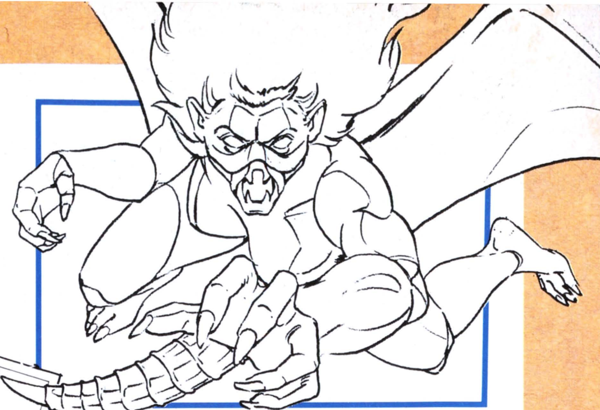


寺沢式絵コンテ、極秘公開！



⬇絵コンテを見てるだけでも、ワクワクするほどおもしろそーだぞ！

インタビューの中でも話題になってる寺沢式オリジナル絵コンテ、右の写真がその現物なのであーる！　寺沢氏の絵の横にゲームのプログラムが書き加えられていて、ストーリー展開が一目瞭然！　この絵コンテが500枚とゆーから、コマにすれば4000コマ。ふえ〜、こりゃタイヘンな量でっせ。これだけでも、新作『コブラ　伝説の男』のスゴさがわかるよね。まさに大作とゆーコトバにふさわしいゲームだ！



コブラの新しい冒険に、乞うご期待なのだ!!



特許申請（？）寺沢式絵コンテが、500枚！ BGMや効果音にも工夫を凝らしていきたい。

じつは、この『コブラII』のために、ゲーム作成用の絵コンテを自分で描いたんです。（と、ここで寺沢氏、大量の自作の絵コンテを披露。コイツはスゴイぞ、まるで電話帳のよーだ。）絵の横にプログラムもちゃんと書きこんであって、ひと目でゲーム展開がわかるようにしました。で、音楽のほうも、絵コンテに対応させて、シーンにもっとも合った音づくりをしていきたい、と。たとえばフツーのゲームだと、戦闘シーンの音楽、店に入った時の音楽、という感じに使い分けられてますよね。でも、同じ店に入っても、状況によって、ぜんぜん気分が違うはず。単に買い物に来たのか、あるいは人を捜してるのか、誰かと戦うつもりで来たのか……その時によって、緊迫感が違うと思うんです。それを音楽で表現したい。映画なんかと同じ手法ですよね。だから音楽や効果音の数なんかも、かなり多くなるんじゃないかな。どんなふうに仕上がるか、僕も楽しみですよ。

僕は、自分でゲームをやる時も、ドラマを感じさせるものが好きなんです。『三國志』とか『ドラクエIII』とかね、キャラクターに思い入れがあって、背景に大きなドラマを感じさせるもの。この『コブラII』も、そんなゲームにしたいですね。だから、アニメや映画、漫画のよさを、どんどん取り入れていく。単にゲームで終わらせたくないんです。

ストーリーのベースは「刺青の女」だけど、コミックとは違う展開を楽しみにしてほしい。

今回の話はコミックの「刺青の女」が下敷きになってます。とはいうものの、ほとんどオリジナルストーリー。コミックを読んだ人が原作に忠実に行動すると、たぶん死んじゃったりするんじゃないかな。まったく予想外の展開もあるから、お楽しみに。きっと驚いたり、うろたえたりすることもあると思うけど、コブラになった気持ちで、そういう危機を楽しんでほしいですね。

アニメシーンには、こだわってないつもりです。中途半端なアニメなら、ないほうがマシだから。〝ここは演出上どうしてもアニメにしたい〟というシーンだけ。それでもフツーの10倍以上になっちゃったんですけどね。とにかく、これは僕のこだわりを詰めこんだ新作です。期待してってください！

海外でも『コブラ』熱高まる！

コブラの人気は、日本だけじゃない。アメリカの各地にファンクラブがあるほど、彼は国際的スターなのだ！　ひと頃は、TV放映もされてたらしいぞ。下の写真は、アメリカ版『コブラ』のコミックス。あちらでは乳首が見えちゃいけないとかで、寺沢氏は女性キャラのコスチュームを描き直したそーだ。



『コブラ』総合プロデューサー 秋元哲也氏 談話



⬆『コブラII』を、超名作にするべく活躍するハドソン企画部の人。

『コブラII』は、作り方からして、ゲームとは違うんです。むしろ映画やアニメに近いかもしれませんね。だから、これはゲームじゃなくて新ジャンルのエンターテインメント……いわばデジタルコミックスとでもいうべき作品だと思いますね。ゲームの要素にしても、ひとつひとつでそれぞれ1本のゲームができちゃうような、いろんな試みを豊富に散りばめていきます。絵なんかも、すごくていねいにこだわってるし。はっきり言って名作を目指してます!!　ねっ、寺沢センセ！

PRESENT

当たればラッキー！ ナイスなソフトに、うれしいグッズがそろってるぞ。なかには非売品のグッズもあるから、持ってりゃキミも、ヒーローだい!!

SOFT

スペースインベーダーズ

SPG 2M タイトー／発売中／¥5,900



5名

⬅なつかしの『インベーダー』のリメイク版だよ。

マニアックプロレス

SPG 4M ハドソン／発売中／¥6,500



5名

⬅コマンド入力法式のちょっと変わったSPG。

シンドバッド

SPG 3M アイ・ジー・エス／発売中／¥6,700



5名

⬅エスニックな雰囲気のRPGだよ〜ん。

GOODS

『ブライ』ポスター

提供／リバーヒルソフト



10名

⬅パソコンで大人気のRPG『ブライ』。CDロム版が出るまでこれを飾っててね!!

『OEDO』グッズ

提供／メサイヤ(NCS)



10名

⬅メサイヤの新作AVGのグッズを各5名にプレゼント。どっちが当たるかはお楽しみに。

『ドンドコドン』カンペンケース

提供／タイトー



3名

⬅これホシイ!! これを学校に持っていけば、女の子にもてるようになる…かもしれない。

『ダラ+』プロモビデオ

提供／NECアベニュー



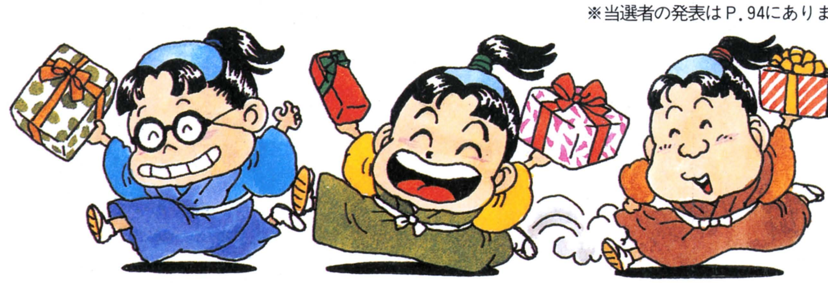
3名

⬅CDロム版が大好評だった『ダライアス』のHuカード版のプロモーション用ビデオ。

※当選者の発表はP.94にあります。

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答えて、このページの中のキミが希望するプレゼントを明記して、㊋PCエンジン編集部まで送ってね。アンケートの答えとプレゼントの当落は関係ないから正直に答えてね。しめ切りは6月29日（当日消印有効）。切手も忘れずに貼ってね。



 イラスト／杉山真理

New Soft Times
ニューソフトタイムス

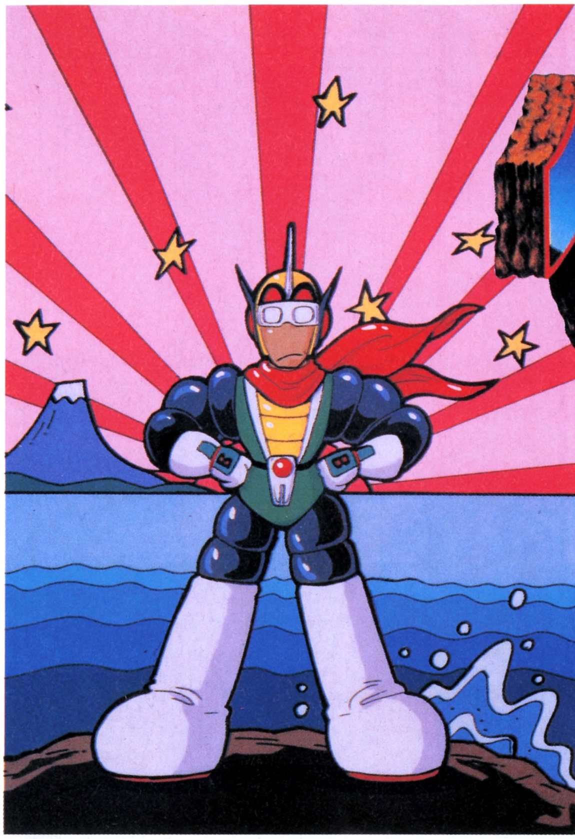
走る走る、全力疾走の新作大追跡だ！
ゲームを追って、一気に加速するぜ!!



マークの見方 マルカツPCエンジンでは、以下のようにゲームのジャンルを略記しています。

RPG ロールプレイング	SPG スポーツ	CD-ROM	4M 4メガ用Huカード
STG シューティング	AVG アドベンチャー	2M 2メガ用Huカード	SG スーパーグラフィックス専用
ACT アクション	PZG パズル	3M 3メガ用Huカード	B·U バックアップ対応
SLG シミュレーション	ETC その他		

イラスト／中沢数宣



正義と平和、ついでに小市民的な幸福を愛する正義の味方……！

超絶倫人ベラボーマン

ナムコ／7月13日発売／予価¥6,800　ACT　4M

「どうやらおまえを甘く見ていたようじゃ。もう、手かげんせーん!!」とは、爆田博士のお言葉。うーむ、さすがゲートボール5段だけのことはある（意味不明）。……ってワケで、いよいよ激化するベラボーマンVS爆田軍団の戦いだ。この世に悪の栄えた試しはない！　いや「悪貨は良貨を駆逐する」とゆー昔の人の教えもある。とっとにかく、今回は前回に続いて、11面まで突っ走るぞっ!!

STAGE 5 爆田博士が本気を出したかぁ!?

忍者屋敷を抜け出して、再び戻ってきたのは、哀愁ただようこの街並み。しかしこれまでとは（といっても街の面って2回だけやな）比べモノにならないほどマップが入り組んでいるのだ。敵もニューフェイスが次から次へと登場してくるぞ。ひょーきんな見かけにだまされないよう、気をつけよう。

まずはモケラ。後ろ足が車輪のモグラロボットで、モケラミサイルを発射してくる。さらにこいつは「かたい」！　ザコキャラのくせに、4発も殴らないと死んでくれないのだ。

そしてマグネイザー。高圧電線の上に立っているのは何か意味があるのかと思ったら、やっぱりある。なんと電気攻撃をしかけてくるのだ！　これに直撃すると、シビシビしてダメージを受けてしまうので要注意!!

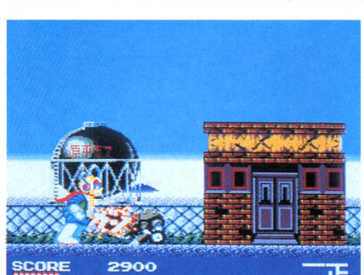
また、この面から「要石」のメカ版「メカナメイシ」が登場。高い場所へ行くのにはこれを利用するのだが、まちがって乗りそこなうとダメージをくらうことがあるので注意ね。



⬆マグネイザーのシビシビ電撃。これを直撃したときのベラボーマンの姿はなんとも……おっと、笑っちゃいけませんね。



⬅ピョンピョンはねながら向かってくる「スタンパー」。



⬅モケラ。かたい。「ガン」の文字が3回も出た日にゃあ……！



これまでのおさらいじゃ

ワザを使い分けるのだ

基本的な攻撃はパンチとキック、ヘッドバットなどなワケだが、ただ面白半分にビヨーンと伸ばしているようではダメ。敵との距離を考えて、適切な攻撃をするのがポイントだ。でないと、次の攻撃に移るまでにロスタイムができ、その間に敵からダメージを受ける恐れがある。また、1回の攻撃では一番手前にいる1体の敵に1のダメージしか与えられないとゆーこともよーく覚えておきたい。



⬆ベラボーキーック！　やや高い位置の敵にはこいつでアタック!!



⬆毎回好き勝手言ってる爆田博士。ダテに1世紀は生きていない(笑)。

アイテムもあるのじゃ

敵を倒すと出る「福」のマークを10枚集めるごとに「福引男」が登場し、アイテムを出してくれる。また、面クリ時にも福引男が待っており、福引券1枚（「福」マーク10枚）につき、おにぎり1個と交換してくれるぞ。

この他にも、マップ上に固定でアイテムの置いてある場所がいくつかあるのだ。これは探してみるしかないね。



⬆正式名「グリーンツインスキューレン」どす。



⬆福引補助券が10枚たまると、福引男が登場。



➡ここでも登場。見るからににぎにぎしいヤツ。

BOSS ブラックベラボー

出た宿命のライバル！　敵か味方かわからぬこの男、いきなりベラボーマンに勝負を挑んでくるのである。

攻撃パターンは、こちらとまったく同じ。その上、こちらの動きを読んでいるかのごとく動くので、なかなか手強いのだ。

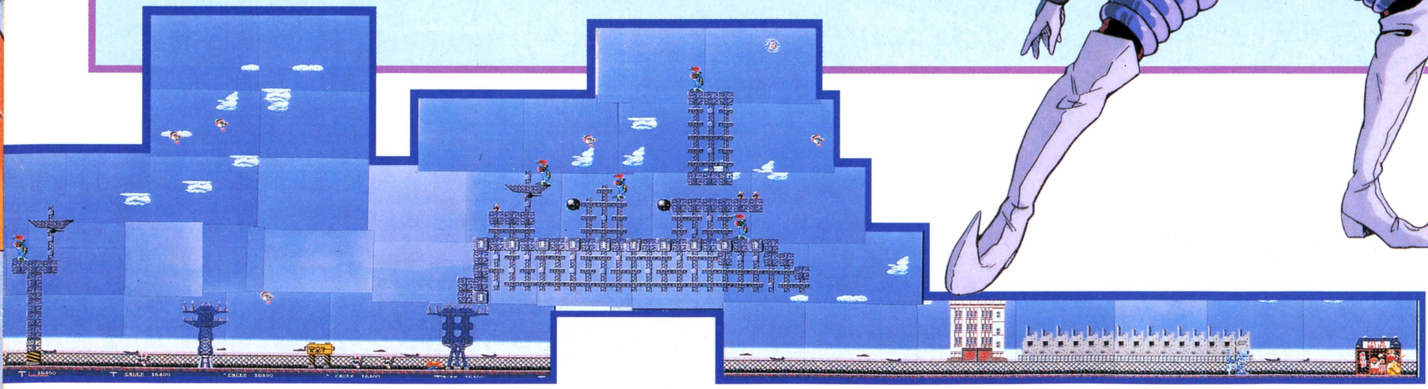
まさに星飛雄馬と花形満のような関係の2人と言っても過言ではないだろう。勝つのは中村か、はたまたブラックか!?



⬅よほど敵の意表をつくような形でないと、攻撃はなかなかヒットしない。



⬇本物よりカッコイイとか言っちゃダメ。でも言いたい。



STAGE 6 ベラボーマンは高い所は苦手…!?

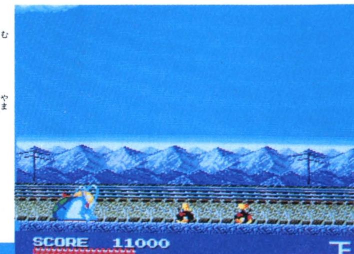
次なる面もまた街が舞台。しかし今度は、地上から離れての戦いが多くなる。高所恐怖症のベラボーマンにとって、これはツライ戦い……になるのかどうかはわからない。

さて、この面での新たなザコは「バブルボーイ」。空中に浮かんで爆弾を落とすイヤなヤツで、頭の風船を割って落としても、本体をやっつけないとまた風船をふくらまして復活してしまう。他には、空中を上下に動いてミサイルを発射する「マイトガイ」なども、なかなかのクセ者だろう。

前半のほうでは、雲の上にやたらとバーニンガーが乗っていたりする。大ジャンプのときはくれぐれも気をつけないと「ぼっ……」となってしまうのだ。



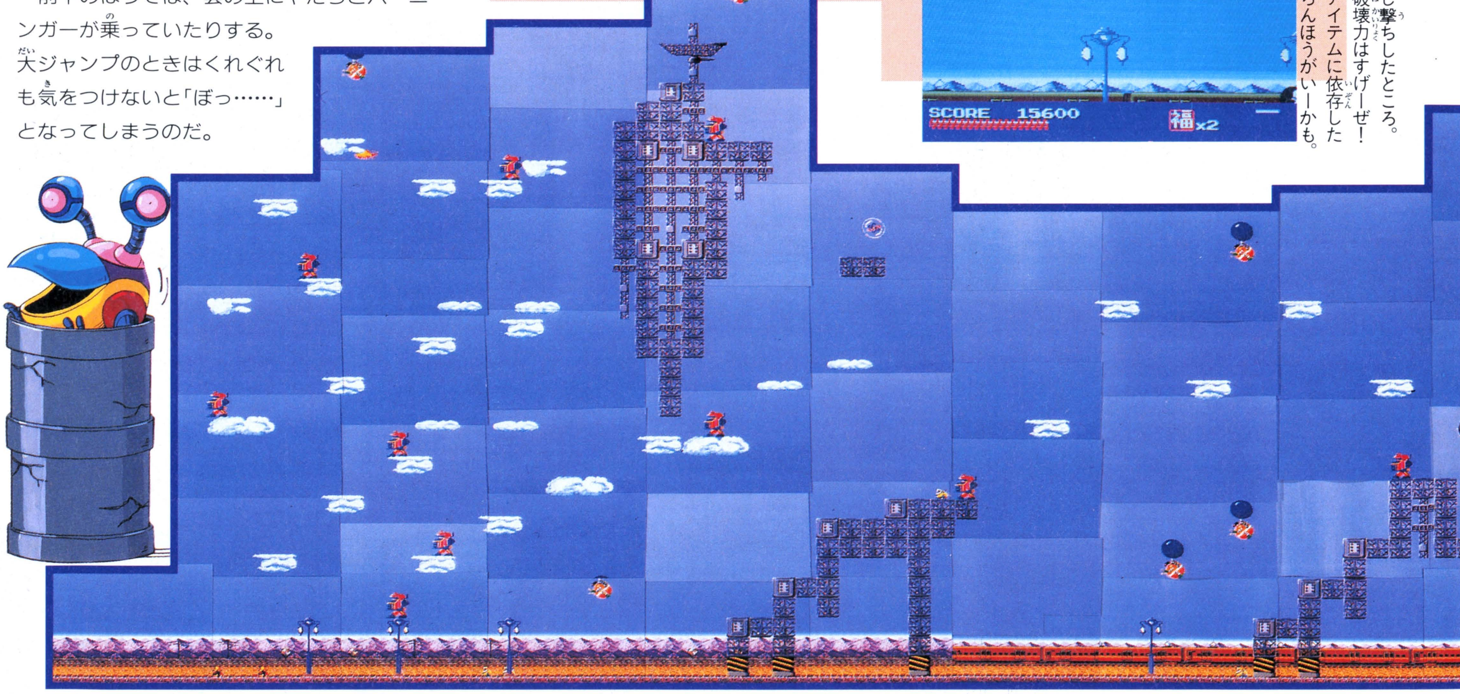
⬅見かけはひょうきんだが、インケンなバブルボーイ。



➡向こうに山が。どのよーな地理なのだろーか⁉



⬅波動弾を試し撃ちしたところ。ウーン、この破壊力はすげーぜ！でもあんまりアイテムに依存したパターンは作らんほうがいーかも。



STAGE 7 キャラばかりが敵ではなあああい!!

2回めの海底面だ。3面とは打って変わって、ちょいと手強くなっているぞ。

まずマップを見てもらえばおわかりと思うけど、やたら地形が狭くなっている。スクロールに押しつぶされたりすると、ダメージになってしまうので注意しなければならない。

イヤな敵もいろいろと出てくる。ゼリーのような敵「エネイータ」は、体にはりついてダメージを与えるという、とんでもないヤツだ。しかも、数発弾を撃ちこまないとやっつけられず、一度くっついたら、方向キーでふりほどくしかない。

ユニークなキャラとしては、アトランチス人。カッパなどと呼んではいけない。せめて「半魚人」程度にしといてあげよう。



⬅出た！こいつがエネイータ。海底面の嫌われ者だ。



BOSS ゾルタン

爆田博士が生み出したケッ作ロボット。人馬一体のフォルムの美しさを本人は自負している？　らしい。

攻撃は2パターンに分かれており、まずは上空からベラボーマンめがけて突っこんでくる。一定数ダメージを与えると「いーかげんにしなさいよ！」と言って、上下に動きながら弾を出す。このときは盾を持っており、盾を引いたときでないと攻撃は通用しない。

ここで一定数のダメージをまた与えると、「これで、かったとおもうなよ！」と、どっかの誰かのセリフを吐きながら逃げていくのであった。何さんしょ？



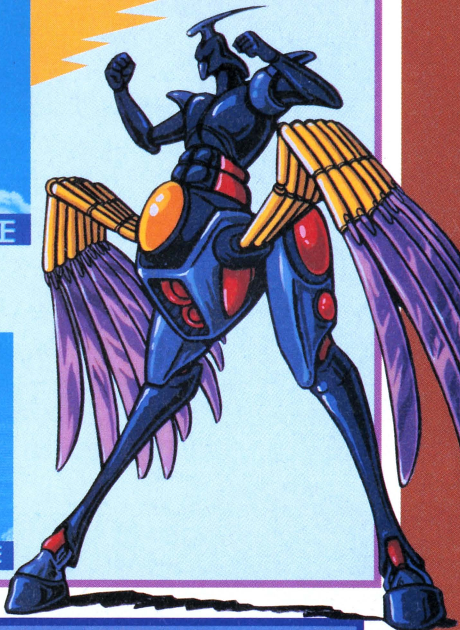
➡「きみに、し(死)をあたえよう」…なんとなくマヌケなヤツ。



⬅盾が引っこんだところを狙って「ベラボー！」



➡このヒト（人じゃないけど）弁慶の血でも引いてんのだろーか？　あ、ロボットだから血はねーや。





BOSS アトランチス大王

カッパの親分（と言うとまたおこられるか!?）の登場。周囲で必死にウニ玉を投げる子分の姿が笑えたりするが、笑ってばかりはいられない。

子分をすべてやっつけると「かたきはきっととる」とか言って、結局逃げてしまうのであった……。

心臓が頭にあって、左胸に脳ミソがあるそーな。

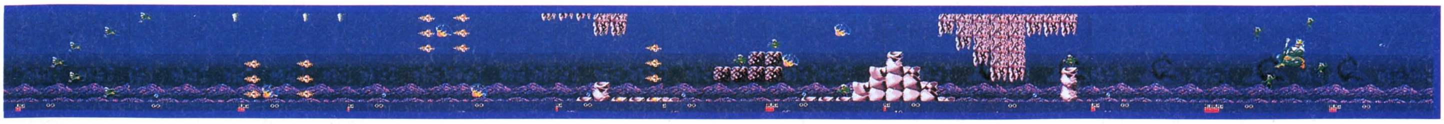


⬆狭いっ！　狭いぜこれは!!　壁にガツンといかないよう注意なのだ。



⬆子分に攻撃させて自分は何もしてない……と思ったら、いちおー弾を出している。





STAGE 8 七転八倒カラクリ屋敷なのだ

二度めの忍者面はカラクリ屋敷なのだ。最終的には最上階をめざすワケなのだが、階段の場所くらいは頭に入れといたほうがいいかもしれない。

まず、あのインケンな「勧進鳥」。こいつは頭上を飛び回って手裏剣の雨を降らす、ものすごくうっとうしいヤツだ。出現したらまっ先にやっつけるのだっ！（言われなくともそーしたくなるな……）

虚無僧くんはカラクリくん（緑忍者）の親せきのようなヤツだが、2回殴ると泣きながら逃げる（3回殴ると「いじめる。」とセリフが出る）。

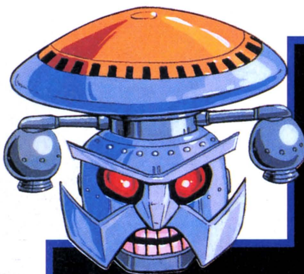
上の階へ行くときは唐傘爆弾にも注意。

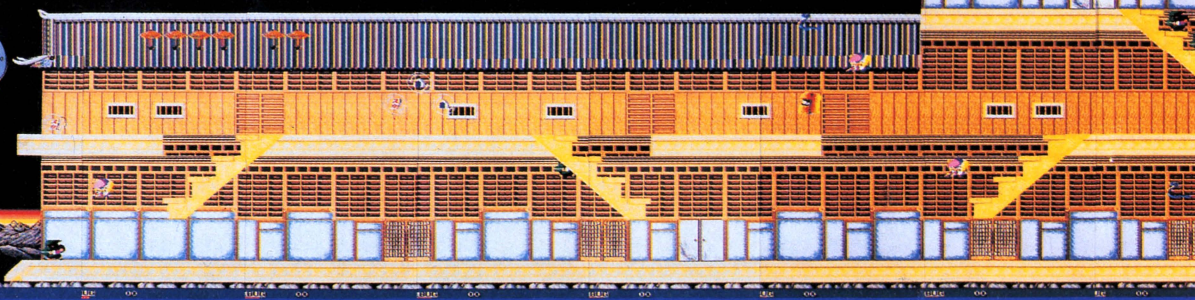


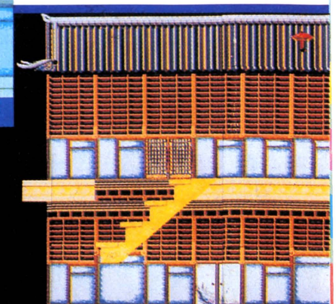
⬅下から竹ヤリ。こっこれは旧日本軍の……やめよう。唐傘爆弾は着地すると爆発するぞ！



⬅虚無僧くん。泣きながら去っていく。「いじめる」とか言ってるけど、こっちの身にもなってみてほしい。







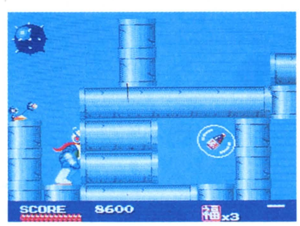
STAGE 9 土管はどかん！（爆田博士談）

いよいよトラップの入り組み方がすさまじくなってくる。あちこちで動いている鉄球にも注意しながら、デコボコしたマップを進むのだ。

敵との距離感をうまくつかんで攻撃して進め。



⬆赤＆青双子のプラズマー。ベラボーマンをはさんでの電撃が恐怖！

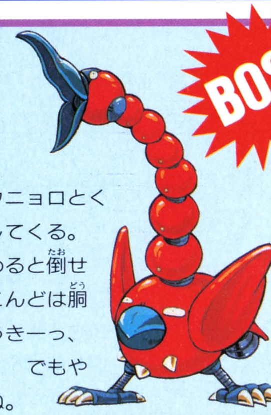


⬆おっと！　あんなところにドリンクがある。でもどうやれば……？

BOSS

トリガーG7

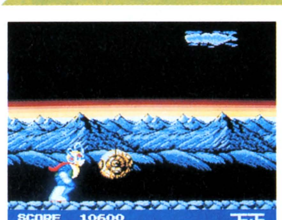
長一い首をウニョロウニョロとくねらせて、弾を吐き出してくる。弱点は頭で、ここを攻めると倒せる……かと思ったら、こんどは胴体が攻めてくるのだ。うきーっ、そんなの台本にないぞ！　でもやっつけなきゃならんのね。



STAGE 10 この面だけを待っていた（笑）

ダンジョン風の忍者面。狭い地形の中を、妖岩道人やもろもろのザコが襲ってくるのだ。

伏せて進む場面が、とにかく多い。また、頭上から敵が来ることもあるので油断はならないのだ。



⬆妖岩道人がベラボーマンに迫る!!……かわせよ、おい。



⬆とにかくダンジョン。とにかくデコボコ。とにかく鉄球……あうあう。

BOSS

わや姫

何も言うことはありません。華麗な舞いをたっぷり味わってくらはい。ちなみに「いくわよ！」なとセリフあり。



BOSS ピストル大名（だいみょう）

ずるがしこさでは爆田軍団随一のキャラ。空中を舞って扇を投げる新芸を引っさげて、キミたちの前に帰ってきたのだっ！

謝ったからといって気を許してはいけない。こいつには「反省」の文字なんぞ、どこにもないのだから。

ちなみに余談だが、アーケードでソロデビューするというウワサが……？



⬇泣きながら謝るの図。その涙に免じて……なんて思ってると。

⬅アーケードではなかった攻撃。おぬしも芸人よのぉ……。



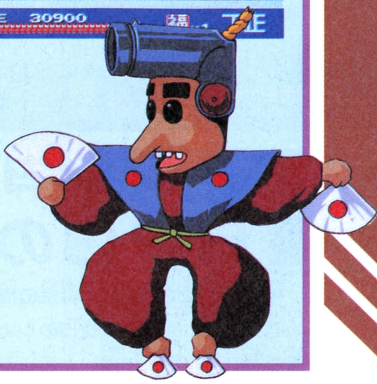


⬇で、結局逃げていくヤツ。も一勝手にして！ ってカンジ。





⬆これだよ、ほら。いきなしピストル発射。もーおめーのゆーことは信じねーぞ。





⬆こやつの弱点は頭。首があるときは胴体は動かないが、首がなくなると胴体が動き出す。



⬆わやちゃん手裏剣を投げるの図。「あなたの負けよ！」は字幕使用です。打倒ベラボー！（おろ？）

STAGE 11 アイテム取らんかい

天にも昇るようなこの気分！ ここはアイテム取りほーだいのボーナス面だ。

ふだんめったにお目にかかれない高級品、たとえばスシ・波動弾・新幹線などもここで拝むことができるぞ。

ところどころでウ号が待ちぶせしているが、波動弾を取っちゃえば楽勝でやっつけられる。消えないうちに、サクサクと回収回収！ あ、新幹線だけは取らないほうが身のためでしょう（ステージが終わっちゃうもんね）。



⬅取りたいものは力ずくでも取る。戦いの世界においては当然の公式なり！

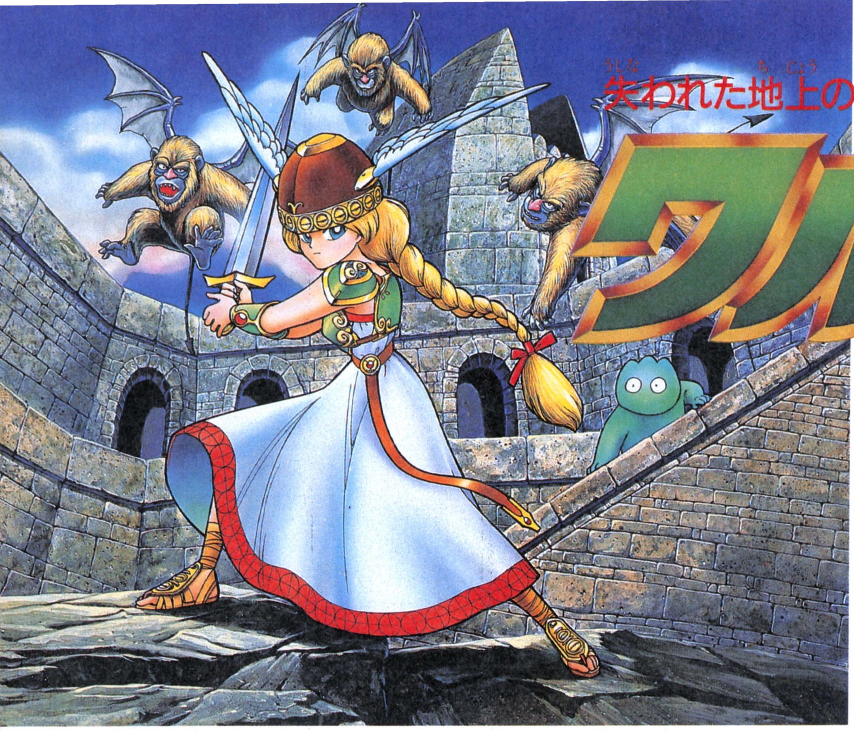
WRITER'S NOTE

この際だから、わやちゃんの話でも一発。

ナムコが生んだ女性キャラとしては5本の指に入る彼女、その実体はサイボーグであることはご存じのとーりである。で、これは以前発表された「キャラ設定集」による話だが、絵で見るところの「目」は、じつはこれが本当の目じゃないのだ。眉間にある赤い2つの点、こっちが「わや真眼」といってホントの目だそーな。外見の「目」は、ただの飾りとゆーことである。

ついでに言うと、胸からレーザーも出せるそうだが、こんなん使うくらいなら死んだほうがマシだとか……。でもいっぺん見てみたい気もする（えっち）。

――そういえば、昨年のあるイベントで、爆田博士のコスプレをしてた青年がいたなあ……。彼は真人間になれるのだろうか？ 21世紀に向けて不安が残るぞ、オレは。（因）



失われた地上の光を　再び取り戻すため旅立つ！

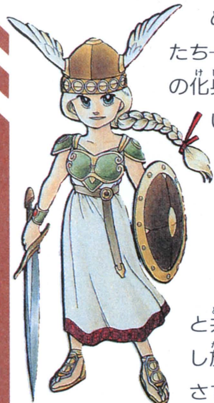
ワルキューレの伝説

ナムコ／8月9日発売予定／予価¥6,800　ACT　4M

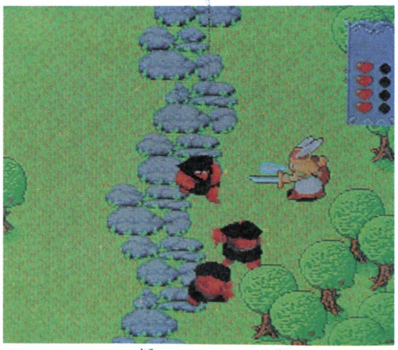
ゲーセンで惜しまれつつも姿を消し、今もなお多くのファンを持つ『ワルキューレ』。再び、冒険の旅に出る日が迫ってきている。

アクションの楽しさに、RPGの要素をプラス！

神様が人々に与えた「黄金の種」――この幸せを生む種をひとり占めしようとする者が現れて、地上は争いと苦しみで埋めつくされた。残された種を手にし、救いを求めて地上をさまよう人たち――しかしそれも、悪の化身カムーズによって奪い取られてしまった。



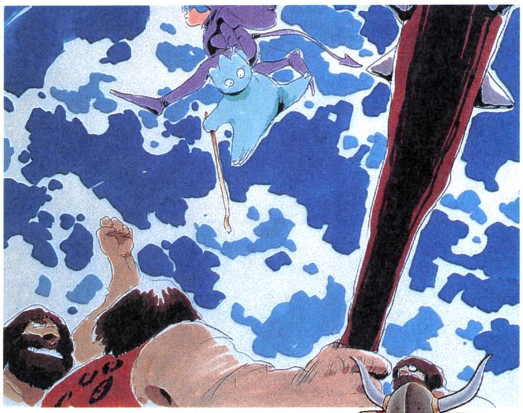
荒廃した地上を救うため、神の子ワルキューレは再び地上に降り、サンドラなどの仲間たちと共に「北の泉」をめざし旅へ出るのだった……。さてその運命やいかに!?



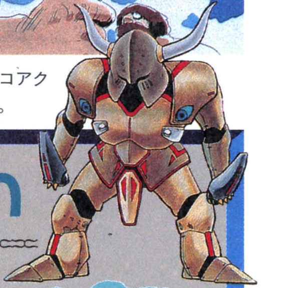
⬆ワルキューレに襲いかかるタッタ族！　ばっちいオジサンは女のコに嫌われるのだ!!　シッシッ。

FC版『ワルキューレの冒険』の世界や設定をベースに、新たな冒険をつづった、『ワルキューレの伝説』。アーケード版にさらにアレンジを加えて、PC版で登場だ。

カムーズの手下のモンスターをけちらしながら、北をめざして進むのだ。途中さまざまな人たちが、ワルキューレを大きく成長させてくれることだろう（ＢＩＧの魔法使用――うそ）。彼女の背負った使命は、まさに地球ほどの重さもあるのだ。



⬆おとぼけサンドラと、自由奔放なコアクマン。それぞれに持ち味があるよね。



神の子でも宝は欲しい

敵を倒すとGOLDが出る。宝箱を開けるとアイテムが出る（敵が入っていることもある）。たとえ神の子といっても、下界でゼニがなくては何もできない。というワケで、恥をしのんで（恥も外聞もなく？）拾いまくるのである。

アイテムにはGOLDや武器のほか、LIFE回復・魔法の素などがある。このうち、武器アイテムはストックすることはできるが、8個までしか持てないので、注意しないとならんのだ。



⬅大義名分はあるにしろ、結局この世はゼニ。拾い集めるワルキューレは何を思う？



➡ズラリ並んだ宝箱。複数まとまってあるときは、どれか危険なニオイが!?



武器アイテム

武器アイテムは、ズールの店で買えるものと宝箱に入っているもの、そして特定の人物からもらえるもの――の3種類に大別できる。

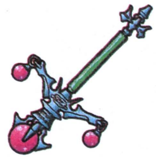
ワイドビーム





三日月型のビームを発射できる。広い範囲の敵に対して有効。わりとお手ごろな武器ではないかと思うぞ。

誘導弾

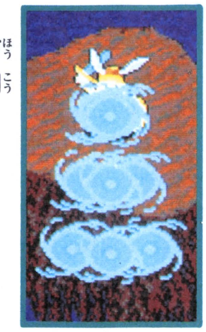




敵を追っかけて飛んでいき、ダメージを与える。敵が散らばっているときに使うと、画面全体に弾が散って美しい!?

3方向ショット





前方3方向に弾を発射できる。進行方向に対してはバツグンのパワーを発揮。1面のショップではこれがオススメだ。

貫通弾





ドリル状の形をした弾が発射され、倒した敵を突き抜けて飛んでいく。ショットの幅が狭いのが欠点かな？

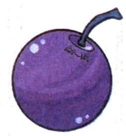
4方向ショット





前後左右にショットが発射できる。斜め方向に向いていると、X字方向に発射されるので、これは使い方しだいで◎！

手投げ弾





簡単に言ってしまうと爆弾である。投げると少し先、または敵に当たると爆発する。破壊力は保証つきなのだ。



魔法で攻撃！

武器に負けず劣らず、魔法の種類もいろいろある。ただし魔法の素(青色のゲージ)がないと使えないぞ。今回は数多い魔法のうちの3つを紹介しよう。

前方の敵にはこれ一発でOK！

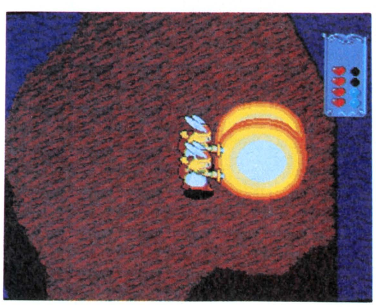


分身の術

1面でサンドラがくれる魔法。

ワルキューレが瞬間的に2人に分身し、2人で巨大な火の玉を発射する。

ちなみにアーケード版はミニサイズのワルキューレがたくさん出るものだった。



◀まさにツイン・ニュークリアといった感じの、この迫力！

周囲の敵を一掃してしまうのだ！

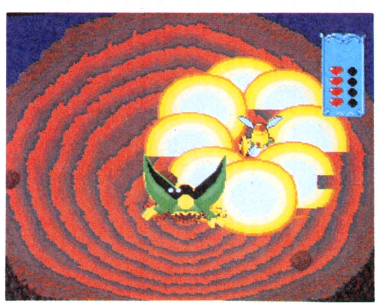


サイクロンの術

2面のある場所でもらえる魔法。

全方向に火の玉が発射され、画面上すべての敵にダメージを与える。

見た目のハデさもさることながら、その威力も感動的なものがある。



◀もっとも使い勝手のいい魔法の1つ。このパワーを見よ！

地響きを起こして敵を倒せ！



BIGの術

3面のある場所でもらえる。

巨大化してジャンプの着地時に地震を起こし、それによって周囲の敵すべてにダメージを与えることができる。巨大化中は他の武器や魔法は使えない。一定時間でもとに戻る。



◀デカいワルキューレもなかなかキュート。でしょ？

意を決し、旅立つ日は来た！

STAGE 1 サンドランド

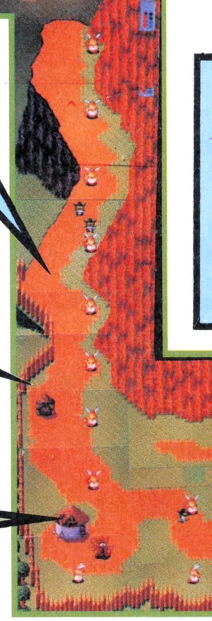
北へ向かうのがとにかく使命なのだが、方角の「北」はマップで見ると「上」。つまり、上へ上へと進むことになる。

一身上の都合により、PC版ではサンドラは直接ワルキューレと同行せず、旅の先ざきで現れて冒険を助ける役に回っている。

舞台のサンドランドは、サンドラの故郷。彼はここで妻と子どもと共に、農家を営んで暮らしていたのだが、大地の異変に気がついて旅に出る決意をしたのだった。

このサンドランドでの目的は、時計塔にひそむ怪物を倒し、黄金の種を取り返すことにある！









時計塔



⬅時計塔の前にはモンスターが密集してるぞ！

宝箱



宝箱



浮遊石地帯



➡足場が小さいので慎重に!! なかには動いている足場もあるぞ。足場から落ちると、ハート半分のダメージを受ける。

岩石地帯



⬆前方から来る岩はかたい。よけきりたいと思ったときはガムシャラに撃つべし！

SHOP



⬅ここではぜひ3WAYが欲しいところだ。

少女の家



⬆少女を助けたお礼に「光の剣」をくれるんだ。

デーモン

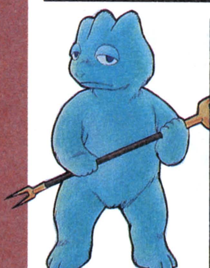


⬆少女がデーモンにいじめられている。少女を助けると…。

サンドラの家



⬅まさかこのクイズにまちがう人はいないよね？



時計塔の中にはツインギラスだっ！

2本の首を持つこの怪物は、左の首からイナズマを発射し、右の首はベ〇ボーマンのように伸びて襲いかかってくる。どちらも確実にワルキューレを狙ってくるので、ちょっと気を抜くとダメージを受けてしまうぞ。

魔法を使ってケリをつけるのも手だね。



⬆左右の頭の攻撃パターンをよく見ないとなかなかタイヘン！

宝箱





STA2GE 炎の大地

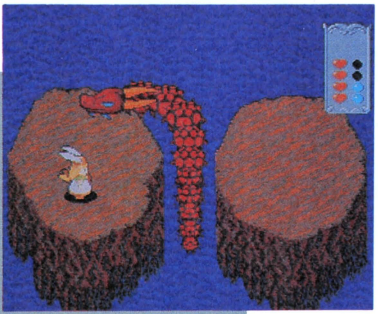
険しい断崖絶壁の続く面。

最初は「近い道」と「遠い道」に分かれているが、どちらを行くかは自由。選択によって、運命もけっこう変わってくる!?

この面はジャンプした先に敵がいて不意打ちをくらうというケースがけっこうある。先の状況を読みながら慎重にいこう。魔法なんかも使い渋らずに、ポイントを決めてうまく使うのだ。



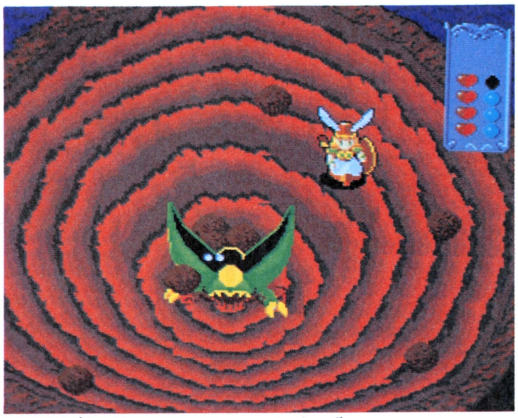
⬆スタート直後の場面。さっそくゴブリンが迷惑なお出迎え。さて、左右どちらの道へ行く!?



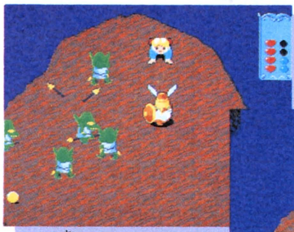
⬆地面の下のまっ黒けの部分は海なのだ。その海からドラゴンが現れ、ワルキューレに迫る。



⬅フライドリルが襲いかかってきた！ やっつけるしかない!!



⬆アリ地獄に身をひそめるシーザス。岩を次つぎにばらまいてくる。止まっているとズルズルと中心に引きこまれるぞ！



⬆寝そべっているのではありません。彼はノドが渇いておるのです。



⬇先の泉にいた、このばーさんは？ またもやクイズなのだ。

STA3GE マグマの洞窟

炎の大地から地下へ続く洞窟の面。このあたりから、敵やトラップも本格的にいやらしくなってくる。

敵で気をつけたいのは、炎の魔物「ホノーリアン」。接触するとまっ黒コゲになってしまう。顔の魔物の吐き出す炎や、マグマの沼にも注意しなければならないので慎重にな。

また、この面にはさまざまな人物がいて、イベントでもいろいろと盛り上がるのだ。お待ちかねの（？）コアクマンも登場するし、初公開（！）サンドラの妻、なんてのも出てくる。それぞれ1カットずつ写真を紹介してみたので、動いてるトコを想像してみてね。

ここが前半の1つのヤマとなるだろう。



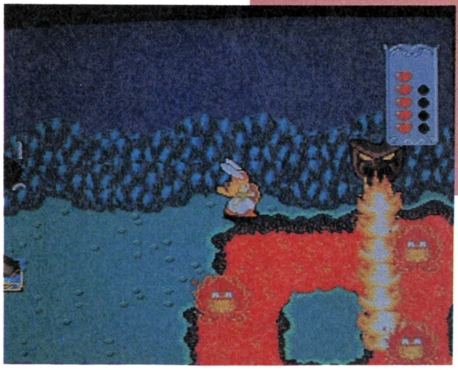
⬅ホノーリアンのフォークダンス？ げっ、まん中に倒れているのはコアクマンだ！ これは助けなきゃ!!



⬅地面が崩れる。踏みはずさないように！



➡おっと、いつのまにサンドラが……。



⬅この面の強敵、ホノーリアンとカオック。ホノーリアンはいきなり突っこんでくるぞ！



⬅こっこれがサンドラの妻！ 初登場に照れてピンク色（うそ）。

WRITER'S NOTE

最近いくつかの団体などで行われた調査によると、ゲームの女性キャラ人気ランキングでワルキューレがトップなのだそうだ。それ以前は『ドルアーガの塔』のカイが女王の座だったのだが、とかくゲーマーにとって「強い女のコ」というのはあこがれのマトのようである。

ワルキューレに関して言えば、主人公の魅力はもちろん、サンドラのあののほほんとしたなんともいえない味、イタズラっぽい雰囲気のかわいいコアクマン、いかにも「あきんど」って感じのズールなどがワキを固めており、彼女たちをとりまく世界の豊かな自然の恵みが、このゲーム全体の味なのだ。

プレイするだけで幸せになれるような、そんな温かみのあるソフトじゃないかな。（因）

2つの剣をめぐり、新たな戦いが始まる……

ヴァリスIII



昨年、PCエンジン界に大旋風を巻き起こした『ヴァリスII』の続編が、早くもみんなの前にお目見えするぞ。『III』では、プレイヤーを3人の中から選べるという新しいシステムを採用していて、今までより厚みのあるゲーム展開が期待できる。もちろんアニメーションやサウンドも今まで以上にパワーアップしてるし、声優陣も強力どころをそろえているとか。どこをとっても期待できるゲームだぜ！

日本テレネット／7月下旬発売／予価6,780　ACT

『III』は4つの世界を舞台に物語が展開するぞ！

……魔界に危機が訪れようとしていた。巨大な亜空間が、魔界に向かって迫っているというのだ。

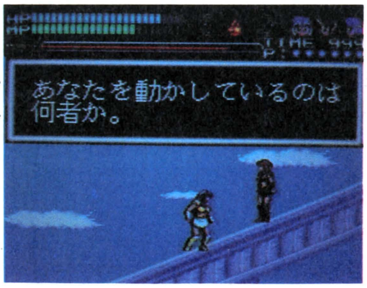
魔界の最高幹部6人が策を出し合い、他の世界に移ることで決定した。一部の幹部は反対したが、同じ幹部のグラメスによって殺されてしまい、事実上魔界はグラメスが支配する形になった。そして魔界軍団による夢幻界侵攻が始まった……。

殺された幹部の娘であるチャムは遺言を聞き、"ヴァリスの剣"の真の力を解放するため、人間界に向かった。そこでヴァリスの戦士である優子に会い、ヴァリスの剣とグラメスについての話を伝えた。

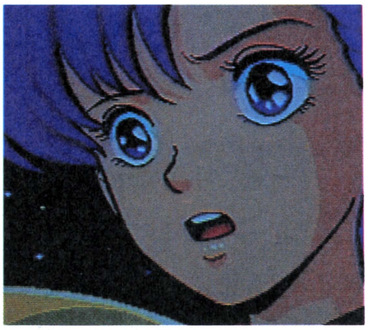
そのころグラメスは、夢幻界をほぼ制圧し、いよいよ人間界に移ろうとしていた。優子は夢幻界が魔界に侵攻されていることを知って、チャムとともに急行する。

ヴァリスの世界の相関図





➡ゲーム中、出てきたキャラクターと話ができる場面もあるぞ。



⬅平和もつかのま、優子にはまた新たな戦いがふりかかってきた……。

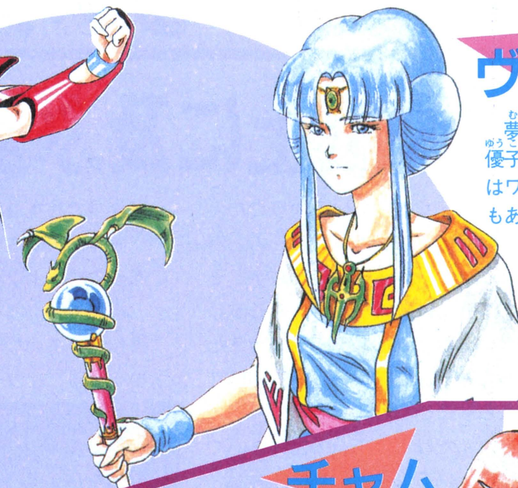
辛くもグラメス軍を撃退し、夢幻界の女王ヴァルナに会う優子。グラメスの野望を阻止するため、さらに魔界に踏み込もうとするが、チャムに止められてしまう。話によると、グラメスに立ち向かうためには、ヴァリスの剣の本当の力を引き出さなければいけないらしいのだ。それができる人が神の国に最も近いサザーランドに住んでいるという。そこのニゼッティーという老人が、すべてを握っているようなのだ。優子とヴァルナはニゼッティーを訪ねてサザーランドへと旅立ってゆく。

『ヴァリスIII』では、3人の中からプレイヤーを選択!!

このゲーム最大の特徴として、プレイヤーを3人のうちから1人選べるということがある。どれもカワイイ美少女ばかりなので、思わず誰を選ぼうか迷ってしまいそうだね。彼女らは人間界、魔界、夢幻界それぞれの代表的な存在で、ゲーム中1人ずつ仲間に加わっていくといった感じになっているんだ。ちなみにビジュアルシーンの声優さんも、優子が島本須美さん、ヴァルナが島津冴子さん、チャムが三田ゆうこさんという超豪華メンバーなのだ！　これで期待度もますますアップするね。



⬆主人公の3人が会しているところ。バックの地球は何を意味するのか!?



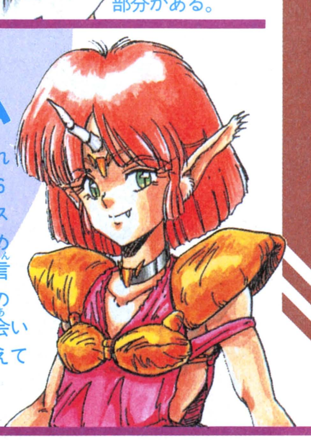
ヴァルナ

夢幻界の女王であり、優子の妹でもある。性格はワガママ娘という感じもあるけど、そこがまたかわいらしさを引き出しているのかもしれない。魔法に関しては他の2人よりかなり長けている部分がある。



優子

過去に2回も大きな戦いをくぐりぬけてきたので、表情に一種の余裕まで感じられるほどに。ヴァリスの剣の持ち主であるが、真の力を引き出してもらうために、サザーランドにいる謎の老人ニゼッティーに会いにいく。



チャム

グラメスに殺されてしまった、魔界6幹部の娘。グラメスの夢幻界侵攻を止めろという父親の遺言により、ヴァリスの戦士である優子に会いにいく。いつも見えているキバがなんとなくカワイイ。

攻撃やパワーアップも、それぞれ特徴があるぞ！

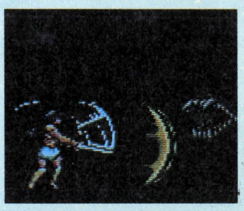
彼女らは、出身地もそれぞれ違うけど、攻撃方法などもキャラクターごとにかなり変わっているんだ。RPGなどに出てくる職業に置きかえてみると、優子は剣士タイプ、ヴァルナは魔法使いタイプ、チャムは盗賊タイプといったところだと思う。ステージによってどのキャラクターなら有利、ということもありそうなので、じっくり研究してキャラ選択のパターンを作ってみてもいいかもね。



⬆このように落ちているアイテムを取るとパワーアップするぞ。

優子

人間界の優子は剣の達人。ヴァリスの剣で出てくる敵を片っぱしからなぎ倒していく。攻撃力もトップだし、ヒロイン中のヒロインといったところか。



⬅剣をふると、ウェイブのようなものが出るぞ。



⬅剣が雨のように降ってくる攻撃。これは強そう。

ヴァルナ

夢幻界の代表はヴァルナ。腕力を使うことは苦手だけど、魔法による攻撃は得意。特殊攻撃もけっこうハデめなものが多いので、これは見モノだぞ。



⬅このように、剣が届きそうもないところは……。



⬅魔法をばらまくヴァルナ。これもかなり強そう。

チャム

魔界の代表はチャム。魔界に住んでいるからといって悪いやつとは限らないぞ。ムチによる攻撃が中心なので、攻撃範囲は広いといえるだろう。



⬅ムチでの攻撃。距離が長いので、遠くから攻撃。



⬅ライトニングボルトも発射しちゃうチャム。

優子に迫るグラメスの魔の手！ はたし

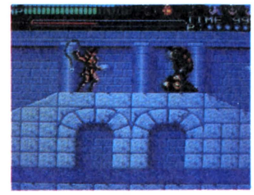
『II』の2倍以上に及ぶ多彩なステージ数！

前作『II』もステージが多くて、だいぶやりごたえがあったと思うけど、今度の『III』はなんとその2倍以上のステージ数になるとか。はっきりした数字こそ出ていないけど、この情報だけで「なんかすごそう」って感じるよね。それに、ただ単にステージが増えただけじゃなくて、ちゃんと舞台もストーリーに応じて変化していくというからすごいね。

そして肝心の面構成なんだけど、1つの世界をいくつかのステージに分けるという形をとっているんだ。つまり、人間界は何ステージとかね。4つの世界はお互いにつながっているので、1回通ったらおしまいじゃなくて、何度か通るということもある。だから世界が4つでもすごいステージ数になるというわけ。

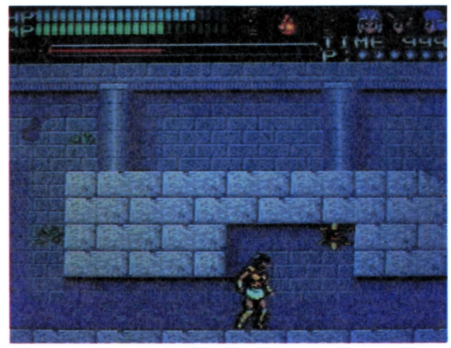
もちろん横スクロールだけでなく、縦スクロールもあるので、より変化に富んだステージが楽しめるのだ。

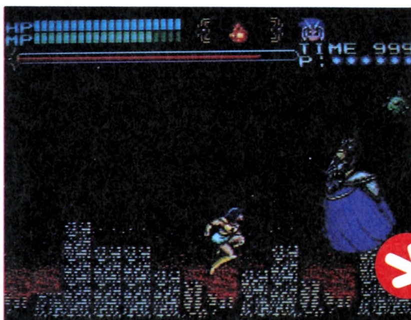
また、面だけではなく、キャラの動きも『II』より操作性がよくなっているらしいので、よりプレイしやすくなることウケアイだぞ！



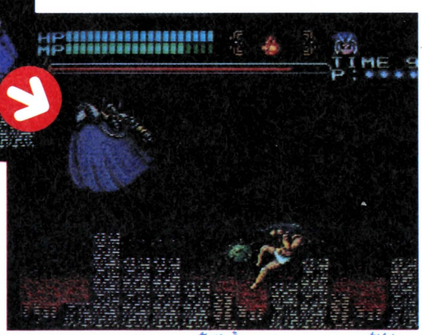
⬅ムム、なんだこいつは？ とりあえず攻撃。







➡面のつなぎめには、ビジュアルシーンが。



⬆おっと、ボスキャラだ。足場がデコボコしているので戦いにくいが、とりあえず戦ってみよう。どんな攻撃をしてくるのか、楽しみだな。

➡うおおっ！ いきなりボスの近くに浮遊していた球が襲いかかってきた！ なんかあやしいと思ったけどね……こうくるとは。



⬆あれは敵かアイテムか!? 好奇心が強くないと、大物にはなれないぞ。

⬅炎を吐いて反撃する敵。ヴァルナなら、遠くから攻撃できるぞ。

『III』ではゲーム中に会話ができるぞ！

ゲーム中、一定の場所に到達すると、人が立っていることがある。近づいてみると会話をしてくれるぞ。会話のあと、突然戦いを挑むやつなんてのもいるようなので注意。



⬅ああっ、街が……。これはいったいどうしたことだろう!? 敵の仕業か!?



⬅道中で人がいたら話してみよう。



⬆それはもちろん仲間です、はい。

てグラメスを倒すことができるか!!

出てくる敵キャラも個性豊かだぞ！

彼ら魔界6幹部は、6人で魔界を治めていたんだけど、グラメスの野望により独裁政治になってしまうんだ。でも、ちょっと待てよ、左下にいるやつってひょっとすると……ここでピンときた人は、ゲーム歴がけっこう長い人。そう、あの『ヴァリスI』で出てきた最後のボスキャラであるログレスだ。『I』ですでに倒されてしまっているけど、グラメスの力によってよみがえってしまったんだ。魔界パワーは手ごわそうだぞ。



レイ 占い師。未来を占い、グラメスに報告するのが役目か？

ルシア 科学者。魔界にブラックホールが接近することをいち早く知る。

謎の老人 ニゼッティー ヴァリスの剣の力を引き出せる唯一の人なのだ。

亜修羅 グラメスの片腕。夢幻界に侵攻したとき、指揮をとる。

ザリュード 魔界6幹部のうちでも最高の怪力を誇る。もうほとんどロボット。

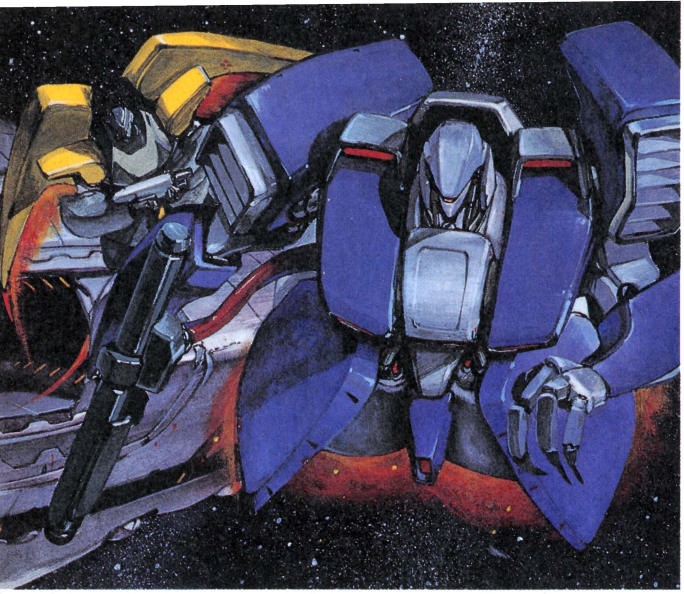
グラメス この男が諸悪の根源グラメスだ。レーザスの剣を持っている。

ログレス 地獄の底からはいあがってきた。以前は魔界を治めていた。

ラダ 司祭長であったが、内部のあらそいに巻き込まれ、殺される。

WRITER'S NOTE

毎回毎回レベルの高いゲームを提供してくれる日本テレネットだけど、今回もまたまたやってくれそうだ。なんといっても目玉は3人の主人公たち。絵がバツグンにきれいなので、見ていて全然あきないぞ。それに1人でもすごかったのに、一挙3人に増えたということで単純計算でいけば、3倍のおもしろさになるわけだ(ほんとかよ)。画面だけじゃなく、動きだってとっても細かくできているそうだよ。とにかく、これからの情報に注目していてくれ。　(熱暴走YAS)



話題のＳＬＧ完成間近！

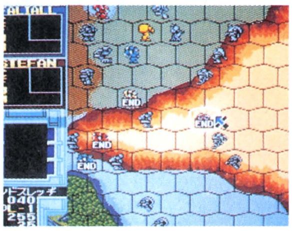
バスティール

本格派ＳＦシミュレーション『バスティール』。読者の間では、早くも期待の声が大きくなっている。今月はキミたちのために、より詳しいデータや、ストーリー、登場人物などについての最新情報をバッチリ紹介するぞ。

ヒューマン／10月発売予定／予価¥6,500　SLG

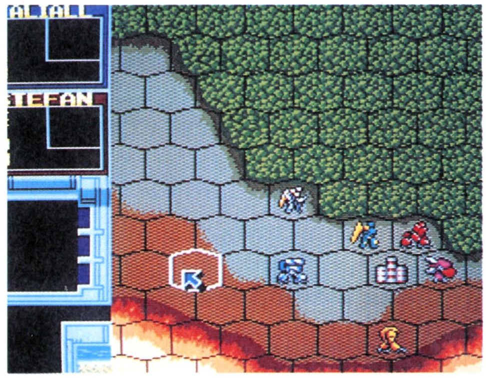
アクション要素が盛り込まれているSLGだッ！

「ヒューマンが戦略ＳＬＧを作る」と聞いただけで、「何かすごいことをやってくれるんじゃないかな」って思ってたけど、開発が進み、全貌が明らかになってくるにつれて、ボクたちが考えている以上のゲームだということがわかってきたぞ。



↑ＣＤロムなので、高いレベルの完成度が予想される『バスティール』

いちばんすごいと思ったのは、戦闘モード。今までのＳＬＧっていうと、たいていはユニットのパラメータだけで戦闘の勝敗を判断されちゃってたよね。つまり、数値的に劣っているユニットは、どうあがいても勝つことはできなかった。ところがこのゲームでは、驚いたことに戦闘モードに入ると完全にアクションゲームになるんだ。こんな発想のゲームはそうそうあるものじゃないよね。また、ストーリーもよく練られていて、数々のビジュアルシーンとともに進行していくんだ。もちろんビジュアルシーンでは本物の声優さんがしゃべっているんだぞ。何から何まですごいぜ。

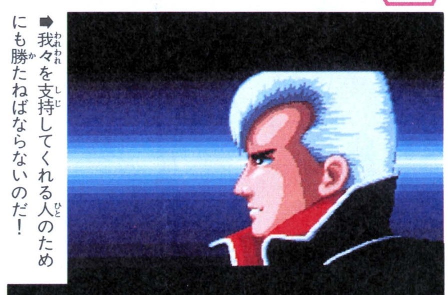


↑都市のまわりを固めるムーブクラッシャーたち。味方を配置するのも司令官の能力のひとつだ！

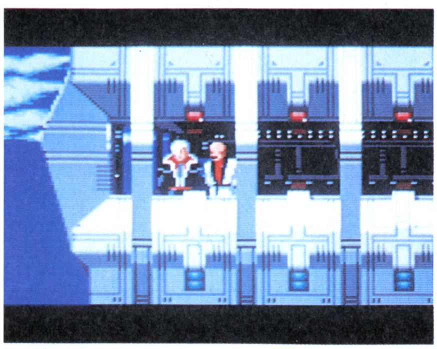
革命を起こすため、ステファンは立ち上がった！

48代皇帝であるロドリゲスの死により、バスティール系の政権が2人の息子のうち、長男のファリアルに移った。しかし、ファリアルは、保守的な政治を変えようとはせず、緩慢な年月が過ぎていった。ファリアルの弟であるステファンは、このままでは安定した社会は作れないと思い、クーデターを考えていた。そんなとき、ヨーグと名乗る資本家が現れて、クーデターを促した。ステファンはこれをきっかけにクーデターを決意し、戦力の調達を始めていった。

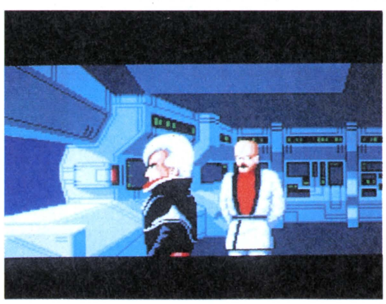
8か月後、ステファンは惑星ジャロアを本拠地とし、兄ファリアルに宣戦を布告した。こうしてバスティール系は動乱の時代へと突入した…。



→我々を支持してくれる人のためにも勝たねばならないのだ！



↑艦橋でヨーグと何か話しているステファン。彼にはどんな作戦が頭にあるのか？



←ヨーグの言葉は、ステファンの心を大きく揺り動かした。



←ファリアルから通信が入った。しかしステファンの意志は固い。

バスティール系で渦巻く戦いの数々!!

正規軍と革命軍に分裂したバスティール系。ここは大小15個の惑星と2か所のアステロイド地帯がある。革命軍の本拠地は第8惑星のジャロア、正規軍の本拠地は第7惑星のビローズとなっている。どちらの軍でもプレイできるのがウレシイ。

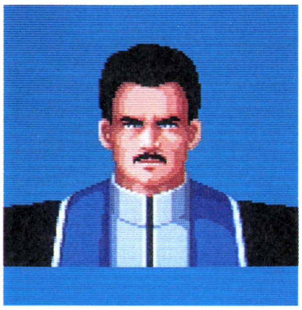
正規軍

◎ファリアル



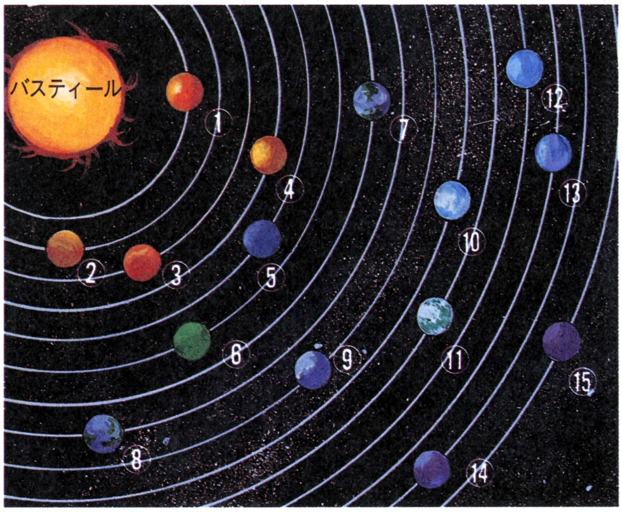
⬅悪政を続ける第49代皇帝。少々弱気な部分がみられる。

◎ガディア



⬅ファリアルの副官。助言をよくする、ロドリゲス時代からの参謀。

皇帝ファリアルを筆頭に、ステファンを迎え撃つ。しかしファリアルは、ステファンのクーデターを、ねたみによるものとしか思っていない。何度かステファンに思いとどまるように勧めるが、ことごとく断られてしまう。

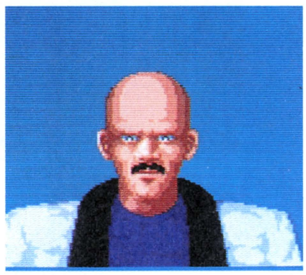


◎シネア



⬆前皇帝ロドリゲスについていた医者。しかし苦労のかいなくロドリゲスは…。

◎ヨーグ



⬆バスティール系屈指の資本家。ステファンにマシンを供給する。

革命軍

◎ステファン



➡クーデターの張本人。しかし人民の信頼は厚い。主人公である。

◎カタル



➡ステファンの副官。なかなか気がきくし、助言もいいことを言う。

星系内での支持率が70パーセントを超えるといわれる革命軍。資本家ヨーグの強力なプッシュによりかなりの大軍隊を形成、あっというまに4つの惑星を制圧する。しかし、正規軍よりわずかに技術力が劣る。

惑星の特徴をつかんで戦いを挑もう!

1 ゼナン 恒星バスティールにもっとも近い惑星。よって灼熱の惑星というにふさわしいほどに熱い。	**2 ケンゴーラ** ゼナン同様灼熱地獄。岩もゴロゴロしていて、生物が棲むことはまず不可能。	**3 ジナール** かなり高温。地表は起伏が少ないため隠れる場所が少ない。よって消耗戦になる可能性が…。	**4 バーレス** 一面砂漠に覆われている惑星。砂漠専用の移動手段がないと苦戦を強いられるだろう。	**5 エリトア** バーレスとは逆に、水に覆われている。水生生物が豊富に生息している。
6 エルグワイラ 地球でいうと熱帯雨林気候といった感じ。スコールのような雨がよく降る。	**7 ビローズ** 正規軍の本拠地。温暖で、生物の生存には最適の気候をしている。知的生物も多種生存する。	**8 ジャロア** 革命軍の本拠地。赤道直下あたりでようやく温暖という気候。ここも生物は多く生息する。	**9 ノーマ** ゲームのスタート地点。日本でいう青森県のような気候。産業の発達した星である。	**10 レイサーク** 日本の北海道くらい寒い。雪が大量に降るので、専用のマシンが必要になってくる。
11 ガランディア 猛吹雪がふきすさぶ惑星。当然ほとんど雪に閉ざされている。少数だが、原始生物が生存する。	**12 マリューズ** この惑星あたりから生物が棲めなくなる。凍結防止を施さないとマシンはひとたまりもない。	**13 エバイスト** マリューズよりもさらに低温。寒冷地仕様のロボットが必要となる。樹木すら見あたらない。	**14 ヒューマ** なんとなくおもしろい名前の星。表面は完全に氷に閉ざされている。戦闘は困難を極める。	**15 ガスパール** 絶対零度に近いほどの温度。すべてのものが凍るといわれる。もちろん氷に覆われている。

初心者から上級者まで広く対応するシステム！

移動フェイズ　とても見やすいぞ！

シミュレーションというと、ことあるたびにパラメータがどうだということをいちいち気にしなきゃいけないよね。それに初心者だと、文字や数字がダダダッと表示されても何がなんだか全然わからない。そんなことから、このゲームでは必要最低限のものしか画面に表示されないんだ。これは初心者にとってはかなりウレシイ配慮で、よりプレイしやすくなると思う。あと、移動するときは、ユニットをクリックすればそのキャラクターがどこまで移動できるかが白ワクで表示されるんだ。これで移動しやすい部分はすぐわかるね。

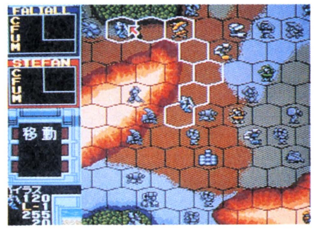
さらにカーソルを動かしてユニットをさすと、そのユニットの強さが表示されるんだ。ついでにそのユニットがいる部分がどんな地形をしているかまでわかるという親切設計。見やすさが追求されたSLGになっているぞ！





⬇ズラリならんだムーブクラッシャーたち。こんなに種類があるけど、ちゃんと用途が決まっている。

⬅機動力の高いマシンを選ぶと、こんなに枠が大きくなる。



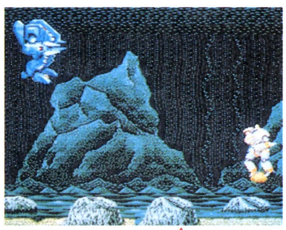
⬅進みにくいところはちゃんとよけて通ってくれる。

攻撃フェイズ　キミの指が頼り！

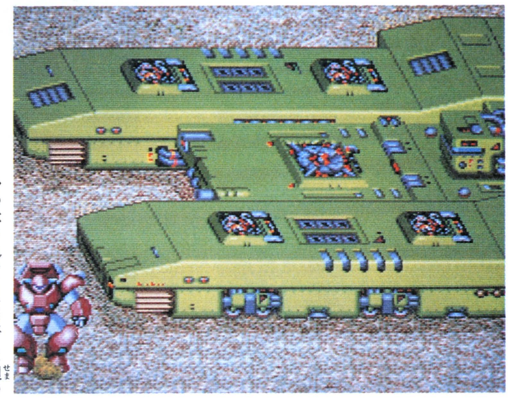
戦闘だってひと味もふた味も練り込まれているぞ。なんといっても目玉は「自分の手で戦闘ができる」ということ。このシステムを採用したおかげで、パラメータ的には明らかに有利と思われる敵でも、自分の腕しだいで、勝利することができるんだ。

それじゃ、アクションが苦手な人はどうするのか？　そんな人にはちゃんと〝オートバトルモード〟が用意されているぞ。

また、攻撃の方法も2種類以上あるので、どれを使うかによっても戦局は大きく変化していくと思うよ。



⬅水中での戦い。専用マシンでないと戦いにならない!?

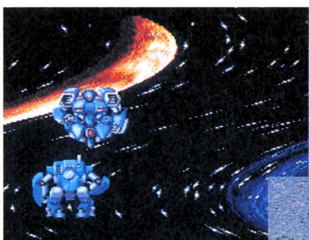


➡つぶされそうなほどに迫ってくる敵。はたして弱点はどこなのか？

デカイぞっ！

中にはこのように1画面に入りきらないほど大きな戦艦もあるぞ。

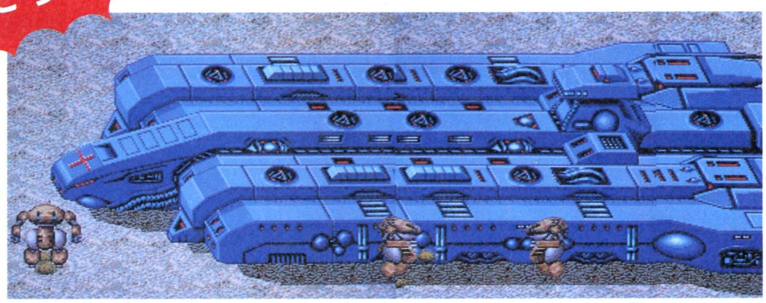
はたして、こんな大きな敵に、1体のマシンで勝てるのだろうか!?



⬆宇宙気流では、背景がグニャ～っとゆがむんだ。すごく雰囲気でてるね。



➡無抵抗の敵を追いかけまわす図。輸送機だからしかたない!?



⬅この大きさ、さぞ位の高いやつが乗っているにちがいない。

サウンド面にも注目!!

『バスティール』の世界は、ストーリーやゲーム内容だけでなく、音や声の演出面でも素晴らしいものを持っているんだ。

ここで、アニメシーンの豪華なキャストを少し紹介しちゃうぞ。ファリアル＝池田秀一（シャアの声といえばあまりにも有名）　ステファン＝井上和彦（009ジョーの声といえばおわかりか？）　ロドリゲス＝小林清志（じっげ～ん）　ガダル＝鈴置洋孝（ブライトか波乱万丈か？）　ガディア＝玄田哲章（ドズルじゃ）といった感じなのだ。どう？　これは、相当気合いの入ったキャスティングといえるでしょ！

さらに、今月のG.M.コーナーでも触れているんだけど、この『バスティール』では本格的なセッションバンドを起用して音楽面を充実させている。特に、サウンドクリエートに関しては、ジャズプレイヤーの細野義彦氏に作曲・収録を依頼していて、今までのゲームにはあまりなかった、アナログ感たっぷりの音楽が採用されているんだ。細野氏のコメントとしては、「本物指向のバリエーションゆたかな曲の数々を楽しんでください」とのことだ。発売はちょっと先に延びてしまったけど、完成が待ち遠しいゲームだね！

行動は地形を考えてすることが重要だ！

ＳＬＧで、戦闘や移動をするときに重要となるのが「地形効果」。林に入って戦えば、敵に見つかりにくいので、命中率が下がるとか、砂漠だと動きにくいので、１回に数歩しか移動できないとかね。勝利の秘訣はここにあるぞ！

宇宙

宇宙	普通の宇宙空間。あまり隠れられそうな場所がないところがつらい。ほとんど野ざらしだろう。
宇宙気流	まわりを見ても何もない。広大な宇宙空間が広がるだけ。戦闘には不利になるだろう。
アステロイド	隕石がたくさん浮いている。移動しにくいぶん攻撃を回避することができる。
宇宙都市	宇宙空間で補給できるところは少ない。危なくなったらここで補給しよう。
宇宙基地	これもコロニーだろうか。ひょっとしたらただの人工衛星かもしれないな。

地上

都市	ここにいれば防御力は高くなる。また、補給も受けられるので、危なくなったら潜むといいかも。	湿地帯	足に藻がからまってしまいそうな湿地帯。移動しにくさはかなりのものだろう。
森林	これは森林地帯だね。なかなか移動がしづらそうだ。防御力はなかなかからしいけど。	ジャングル	これはなんだろう？　緑っぽいから、くさむらかな？　緑地専用機でぶっちぎれ！
山地	ここは攻撃しやすく、防御にも向いている。逆にここにいるユニットへの攻撃は難しい。	雪原	寒冷地は雪原が大半をしめている。雪をかきながら進むのかな、それとも飛び越えちゃうのかな？
砂漠	砂嵐が舞う砂漠。専用機でないと、砂で動けなくなってしまうかもしれない。	氷原	いかにも寒そうなグラフィックだね。犬ゾリが走っていそうな雰囲気もする。
平地	アフリカにあるサバンナのようなもの。敵にねらい撃ちされやすいかも。	樹氷	林も極端に冷えるとこのように樹氷になってしまう。いっそう進みにくそうだな…。
浅瀬	人間でも立てるほどの浅瀬。多少足を取られるが、専用機ならへっちゃらさ！	地上基地	石油コンビナートだろうか？　ここまでくれば補給してもらえそうだ。
深海	海にもぐってしまうと、浮力のことを考えて戦わなきゃいけないから難しそう。	ベース	これも都市の一部かな？　でも、市街地で戦闘したら一般市民に被害が出ちゃうかも。

かっこいいムーブクラッシャーが続々発表されたゾ

正規軍

荒れているといえど、一応国家なので、資本力はかなりある。だから、ムーブクラッシャーの開発は一歩進んでいるんだよね。

スノーバスター



雪原用ＭＣ。腕の巨大なハサミは、おそらく戦闘にも使えるようにできているんだと思う。

バスティラン



宇宙専用。究極兵器と噂されるほど超高性能ＭＣ。名前もタイトルに近いし、何かあるぞ、これは。

シヴァ



寒冷地用。細身だがそのぶん機動力が高まっていると思われる。あなどってかかるとやられそうだ。

ランド・スレッジ



宇宙専用ＭＣ。手裏剣のようなビームを発射する。強力なのでてこずるだろう。移動は速そうだ。

グリーンスラブ



森林専用。手が異様に大きいのは、森を切り開くためであろうか。それにしてもどっかで見たことあるよな。

革命軍

ステファン軍はヨーグの提供により、正規軍に匹敵するムーブクラッシャーを手に入れることに成功したんだ。

スティラード



オールラウンド用。腕が銃になっているようなので、火器はなかなか充実していそうだ。身軽なところも特徴。

M.リフライヤー



オールラウンド用。両腕についているシールドは強力そうだね。装甲も厚そうなので倒すのは難しそう。

ディグイン



肩に大きなシールドを装備しているので、非常に防御力が高そうだ。積極的な攻めが期待される。

ダリアス



宇宙専用ＭＣ。とくに人間の形をさせる必要はないというコンセプトで作られた。実用的なＭＣだ。

ギランディ



高温地用。迷彩されているところがなかなかカッコイイ。耐熱処理が施されているＭＣ。

WRITER'S NOTE

何から何までこりまくっているこのゲーム、はっきりいってすごい。とにかく初心者にわかりやすいんだけど、カンタンかというとそうでもないんだ。このあたりの微妙なバランスがすばらしい味を出しているんだよね。

ビジュアルシーンもこっていて、星を１つ攻略するたびに副官が出てきて、プレイヤーの支持を仰ぐんだ。そのとき、攻略したい星の説明もしてくれるそころがまた親切。どんな兵器をもっていけばいいのか一発でわかる。

あと気に入ったのが戦闘モード。アクションの得意な人もバッチリ楽しめてしまうんだ。これは絶対買いだね！（スレイヤーＹＡＳ）

中毒患者急増警報が出ています！

クラックス

テンゲン／7月発売予定／¥5,900　PZG　2M

5月号の付録でも紹介した、アメリカ生まれのパズルゲーム。PC版発売のニュースが、いきなり編集部に飛びこんできたのだ！　その完成度のすばらしさを、どこよりも早く㋸読者諸君にお目にかけちゃおう。



初級編　タイルを3個そろえるのだ



タテ・ヨコ・ナナメが基本！

画面の向こう側から、5つのラインをタイルが転がってくる。これを手前のパドルで受け止めて、下のボックスに落とし、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに並べると、同色のセットが消えるというもの。

これだけのルールなんだけど、いざやってみるとタイヘン！　しまいには頭がパニックになって爆発しそうになっちゃうぞ!!

タテ　50点



←手っ取り早くできるクラックス。しかし！こんなに点が低いとは……。

ヨコ　1000点



←じつはナナメより難しい……と評判。平らなスペースのキープが問題なのね。

ナナメ　5000点



←点が高いうえ、さまざまな応用のきくパターン。どんどん活用したい。

4個・5個並びにトライ

とりあえずは「タイルを3個」が基本なんだけど、これを4個・5個と並べることもできる。

たとえばヨコに4個だと5000点、5個だと1万点。ナナメだと4個で1万点、5個でなんと2万点！　これは魅惑の高得点!!

ちなみにクラックスの数も、4個並びは2クラックス、5個並びは3クラックスに数えられるぞ。

なお、タテの4個・5個並びは一見できそうにない（3個積まれた時点で消えてしまう）のだが、……ある技を使えば!?



←ヨコの5個並び。周りの床が光って、女性の声のサービスが!?



←ナナメの5個並び。V型に5つ並べるというやり方もある。

複合ワザで倍率UP

いっぺんに2つ以上のクラックスを完成させると、基本点の合計に倍率がかかる。バラバラよりもまとめて消すのがポイント。



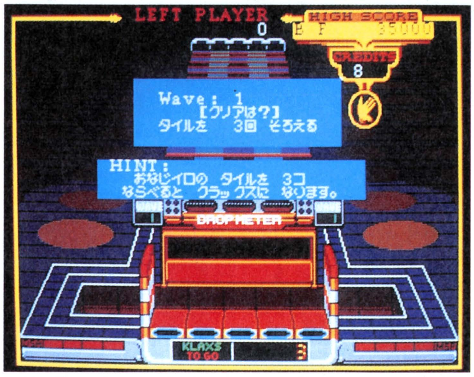
←ヨコ5つ（1万点）＋ナナメの5千点。合計点が2倍で3万点！

中級編 各ウェーブ(面)にはノルマがある

さて、前のページはあくまで基本。先へ進むためには、それぞれの面で設定された「ノルマ」を達成しなきゃなんない。

たとえば「ナナメに3回」と指定された面では、タテやヨコにそろえても、点数は入るけどクリアには近づかないのだ。

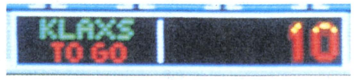
ノルマはプレイ中、画面下に残り数がカウントされている。「この面では何をするのか？」これを確かめておかないと、残されるのはサルの道…!?



⬆面の最初に、クリア条件とヒントが出るぞ。ちなみにヒントは参考になるものばかりとは限らない（笑）。

ノルマ表示の例

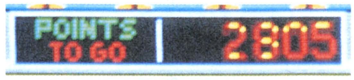
●あと10回クラックスを作る。



●ナナメに3回そろえる。



●2805点スコアを加算しよう。



●あと40回タイルを受けとめる。

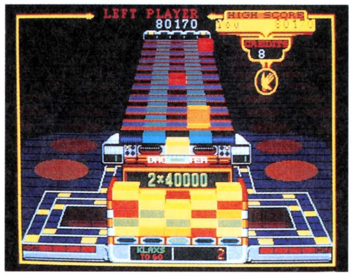


上級編 ワザを駆使して高得点を!!

『クラックス』のおもしろさはどこにあるのか!? ズバリ言ってしまえば「テクの開眼」でしょう。いかにして高得点につながるシカケ、あるいは操作ができるか、いろいろと頭と手を使って悩んでみよう。そう！ 悩みのないところに、成長はないのだ。

ここに紹介する「ワザ」はほんの一部。自分でもいろいろと考えてみてくれ。

ビッグX



⬅ナナメ5個を2組作るとハイ！このとーり。なんと8万点!!

時間差落とし

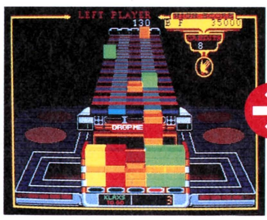


⬅まずはここを完成。フラッシュしてる間にすばやく左へ！

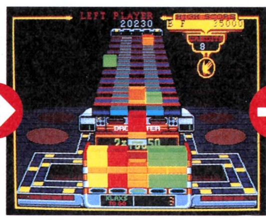


➡連続して完成させても倍率がかかるのだ。おいしいワザ。

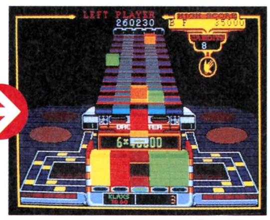
低次面の奥技！ 26万点シフト



⬆こんな形（色は問わない）でシカケを作っといて……。



⬆まずはドまん中に落とし、ヨコ5個とタテ。これが消えて……！



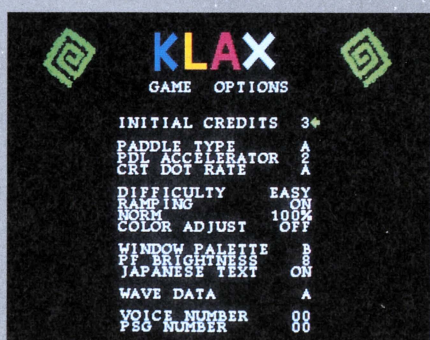
⬆残りがそれぞれタテ4個に重なった！ スコアに注目ね!!

こんなシステムも付いてるゾ

本来このようなモードは隠しコマンドになってることが多いんだけど、このゲームではデモ画面からセレクトボタン1つで「テストモード」に入れるのだ。

クレジット数や難易度設定はもちろん、画面のグラフィック調整やサウンドテストまでいたれりつくせり。好みの画面で、好みの難易度の『クラックス』が楽しめる。

ちなみに難易度設定だけを見ても、タイルのスピードやノルマの増減などなど、細部にわたって設定が変えられるのだ。こっこれはゼータクすぎます！



⬆こーんなにいろいろと項目があるのだ。え？ 英語が読めない？ ウームそりゃ困りもんだ……。

WRITER'S NOTE

いやー、ビックリした。いきなりのスクープってこともさることながら、スゴイのはその移植忠実度！ まったく違和感がなく、まさにゲーセン版そのまんまなのだ。

音声もすばらしい。ボイスはもちろん、タイルが近づいてくると音が大きくなる点や、色によって転がってくる音が違う点までそのまんま。文句のつけようがない。

当編集部でも「クラックス症候群」が猛威をふるう今日この頃。気がついたら終電が……というのがありがちになっとるのはカンベンしてくり！ (囚の字)



第8回 天と地と通信

この夏、話題の映画『天と地と』。4月3日に東京・渋谷パンテオンで完成披露試写会が行われたのだ。しかも、ただの試写会じゃない。なんと鈴木俊一東京都知事ら、作品のスケールにふさわしい面々が詰めかけたのだ！　オット。

4／3渋谷パンテオンで完成試写！
各界で活躍する面々2000人を招待



あのS・スピルバーグが尊敬する黒澤明監督が約30億円を投入した映画があった。それをも上回る総額50億円を費した映画『天と地と』(監督・角川春樹）がつ、ついに完成した。

去る4月3日、若者の街東京は渋谷パンテオンで完成披露試写会が行われた。試写会とはいっても、会場に詰めかけたのはいずれもVIP。鈴木俊一東京都知事、山東昭子参議院議員といった政財界関係者。そして三船敏郎、永井豪、原田知世ら芸能人や文化人合わせて2000人を招待。作品のスケールもさることながら、この試写会のスケールにも驚かされた。

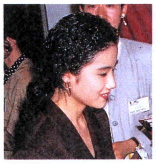
さて、メインキャストの榎木孝明、浅野温子、津川雅彦、角川春樹監督らが舞台あいさつ。榎木氏は「僕なりに全力を尽くしました。渡辺謙さんに見てほしい」と語り、信玄役の津川氏は「合戦シーンに登場する馬1000頭が、3000人のエキストラが、１万頭にも3万人にも見える迫力だった」と興奮気味に語っていた。



⬆『デビルマン』『凄ノ王伝説』で知られるマンガ家永井豪氏。



⬆元新体操選手の山崎浩子さんも詰めかけた。



⬆いつもステキな原田知世さんも、シックな服で登場だ。



⬆〝こ、こもりのおばちゃま〟こと、映画評論家小森和子さん。



⬆ただ今人気上昇の女優藤田朋子さんもご出席。

時代劇音楽に新風を吹き込む小室氏

'88年『ぼくらの七日間戦争』(角川映画）のサウンドが好評だったこともあって、今回音楽監督をまかされた小室哲哉氏（TMネットワーク・リーダー)。合戦シーンのサウンドには、大宮ソニックシティ・大ホールで、約1300万円ほどのシンセサイザーに打ち込まれた音源をホールに流し、空間の響きを何本ものマイクで録音した。結果、合戦シーンにふさわしい大迫力のサウンドに仕上がった。



⬆サントラ盤『天と地と』6/1 EPIC・ソニーより2800円(税込み)で発売。



➡CDシングル『天と地と』。

小室哲哉



●小室哲哉プロフィール　1958年東京生まれ。'83年５月、宇都宮隆、木根尚登と共に、TMネットワークを結成。アルバム『RAINBOW・RAINBOW』でデビュー。'87年アルバム『Self Control』、シングル「Get・Wild」が大ヒット。

『天と地と』試写会・全国5000名様ご招待

場所	日程	会場	時間	宛先
東京	6月7日(木)	ガスホール(03-573-1871)	6：00開場　6：30開演	〒102 東京都千代田区飯田橋郵便局留
	6月14日(木)	ガスホール(03-573-1871)	6：00開場　6：30開演	『天と地と』試写会係
大阪	6月15日(金)	御堂会館(06-251-5820)	6：00開場　6：30開演	〒530 大阪市北区曽根崎新地1-13-22 東映関西支社
名古屋	6月12日(火)	名古屋東映(052-971-3440)	6：00開場　6：30開演	〒460 名古屋市中区錦3-24-3 東映中部支社
福岡	6月7日(木)	都久志会館(092-781-2151)	6：00開場　6：30開演	〒810 福岡市博多区中洲4-6-10 東映九州支社
札幌	6月14日(木)	共済ホール(011-231-2111)	6：00開場　6：30開演	〒060 札幌市中央区南一条西7-4 東映北海道支社

★映画『天と地と』試写会にドシドシご応募して下さい。日程は上記の通りです。応募方法は、官製ハガキに氏名、住所、年齢、連絡先を書き、それぞれご希望のあて先へお送り下さい。必ず『天と地と』試写会係と書いて下さい。当日は会場で、特製Tシャツ、テレカ、腕時計などがもらえます。

HOW TO WIN

梅雨空や　ゲームに飽きて　さかな釣り
でも……このハウツーウィンが闘いに疲
れたオイラの心に再び火をつけるだろう



抜忍“月影”の戦いが、今始まる！

最後の忍道

NINJA SPIRIT



アーケードの超難ゲーム『最後の忍道』。PC版はダメージ制なので、意外と先に進めるけど、それでも難しいという人のために、1〜3面までを完全攻略だ！

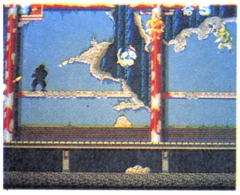
アイレム／7月6日発売／¥7,000　ACT　4M



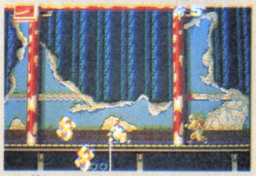
《第一章》復讐を胸に、荒れ寺を脱出だ！

16年前、抜忍であった両親を殺害したのは、育ての親である“無明上人”だった。その事実を知った“月影”は、怒りと悲しみの中、忍びへの復讐を誓い、生まれ育った荒れ寺の脱出を決意した。両親と同じ抜忍への道を選んだ“月影”の運命は……。

この章に出現する忍びたちは、手裏剣による攻撃に精通している。しかし、堅実にパワーアップすれば、それほど難しくないぞ。



⬅生まれ育った荒れ寺より脱出するのだ。

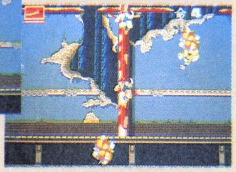


⬆“刀”をパワーアップすれば、床下の土草も簡単に倒せるぞ。

倒すとアイテムを出す黄色い忍者。最初に出現するヤツは“霊光宝珠”を出すぞ。この“霊光宝珠”とは、“月影”の武器をパワーアップさせるためのアイテム。まず“刀”を強化するのがベスト。“刀”がパワーアップしていれば、この章は大丈夫。



⬆次々とカベに出現する緑草。手裏剣の嵐が……。

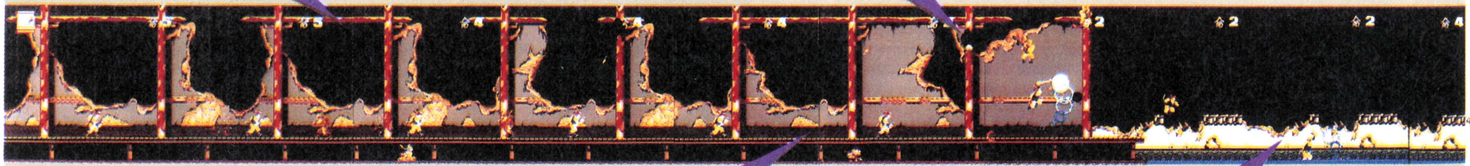


⬇と思いきや、“破壊の術”で一網打尽。

この辺りでは、敵の緑草が次々と出現するので、手裏剣を防ぐのに一苦労するけど、この柱に張り付いている黄色い忍者を倒せば、全滅アイテム“破壊の術”が出現するぞ。

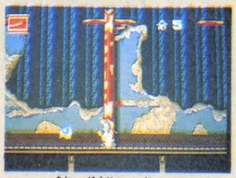
最初の“霊光宝珠”で“刀”をパワーアップ！

“破壊の術”を有効に使うのだ！



“分身の術”は確実に取ろう！

“刀”なら緑草の手裏剣は怖くない！



⬆この青い宝珠を取るのだ。分身は最大2人までつくぞ。



⬆2人になれば、攻撃力も2倍に。こいつは強いぜ！

ここで出現する黄色い忍者は“分身の術”のアイテムを出すぞ。この“分身の術”は、この章の大ボスと戦うときに最も有効な術だし、攻略の強力な手助けにもなる。確実に取るようにしよう！



⬆そのうえパワーアップしていれば、ほとんどバリアだ。

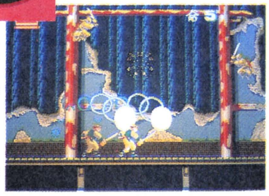
武器を“刀”にして、十字キーの上を入れながら攻撃すると、上段からの斬り下ろしになる。これだと、上、横からの飛び道具による攻撃を、跳ね返すことができる。これで、手裏剣も怖くないぞ。

この章に出現する敵キャラ

黒草



刀で攻撃を仕掛けてくる忍び。いきなり跳び上がるヤツもいるが、どの武器でも一撃で倒せるザコ。

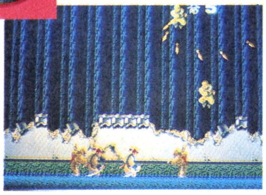


➡跳び上がろうが何しようが、結局ザコ。

緑草



手裏剣で攻撃してくる。カベに出現するタイプと、跳び上がって手裏剣を投げるタイプがいる。

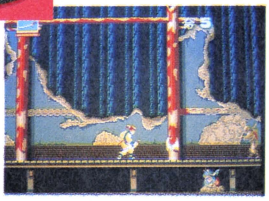


➡武器を"刀"にしておけば大丈夫だ。

土草



床下を動き回り、ときどき槍で攻撃してくる陰険なヤツ。"刀"をパワーアップさせれば楽勝。

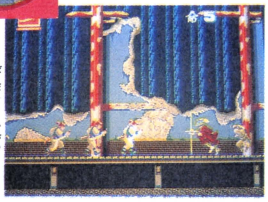


➡ノーマルの武器じゃ倒しにくいぞ。

幽幻坊



この章に出現する最強のザコキャラ。風車のごとく回している杖の攻撃は、大ダメージだぞ。



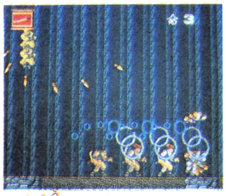
➡"爆弾"以外だと一撃で倒せない強敵。

第一章の大ボス 阿修羅王像

分身していけば楽勝！



この荒れ寺よりの脱出行の締めくくりは、緑草軍団の手裏剣攻撃&寺の守護神・阿修羅王像との対決。しかし、この2つの攻撃は、分身さえあれば楽勝なのだ。"刀"がパワーアップしていれば言うことなし。くわしい攻略は、下を見てくれ。



⬅最初の緑草は、ここで"刀"を振ればいい。



➡阿修羅王像が出現し始めたら、ここでジャンプ。

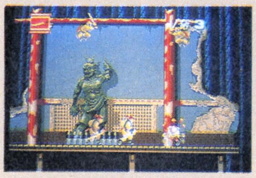


➡あとはそのまま"刀"で攻撃。すると……。

楽勝！

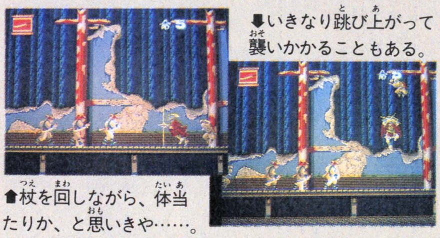


⬆敵の攻撃は、分身の"刀"が防ぐし、分身の攻撃で阿修羅王像にダメージを与えられるから楽勝！



⬆ここからコンティニュー。黄色い忍者を倒せ！

ここから先に進んだあとで、"月影"の命の数が尽きた場合、再ゲームは、ここからになる。コンティニュー直後に、黄色い忍者が2人（"分身の術"と"霊光宝珠"）出現するから、確実に倒して"月影"をパワーアップさせよう。



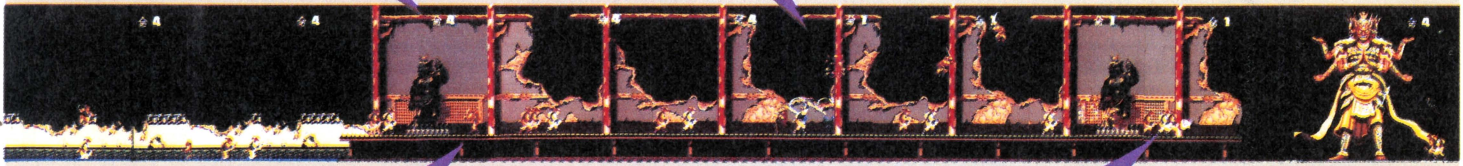
⬇いきなり跳び上がって襲いかかることもある。

⬆杖を回しながら、体当たりか、と思いきや……。

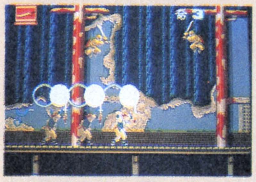
幽幻坊の杖による攻撃は一撃で、命の数を2も減らすのだ。"爆弾"で攻撃するのが、一番効果的だが、パワーアップしていないと、ちょっと不安がある。ノーマルなら"刀"かな。

コンティニューは、ここから

強敵！ 幽幻坊出現



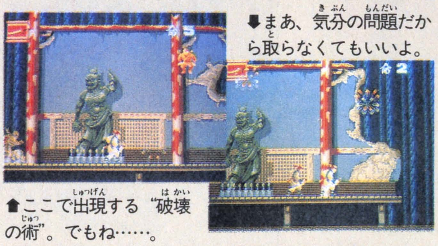
3分身は、ほとんど無敵！



⬆3分身だと、攻撃、防御ともに、完璧に近いのだ。

"月影"＋分身2人で、3分身。コンティニューせずに、確実にアイテムを取っていれば、こうなるハズ。3人いれば、攻撃力も3倍になるし、大ボスの攻略も、より一層ラクになるのだ。3振りの"刀"による攻撃は、強力なバリアにもなるぞ。

"破壊の術"で露払い、脱出は目前だ！



⬇まあ、気分の問題だから取らなくてもいいよ。

⬆ここで出現する"破壊の術"。でもね……。

大ボスとの対決の場の手前の柱に、"破壊の術"を出す、黄色い忍者が現れる。別に無理に倒さなくても、ザコキャラは大ボス出現時に消滅するのだが、大ボスとの対決前の景気づけに。



《第二章》森を抜け、谷を渡り、敵を振り切れ！

荒れ寺を脱出すると、そこは深い森の中。爆弾で攻撃してくる赤草、いつまでも追跡してくる鬼火輪を振り切り、森を抜けるのだ。
この章は、いきなり攻撃が激しい。その反面、アイテムも、次々と出てくるので“月影”をパワーアップさせやすいぞ。武器は“刀”が一番。ただし、他の武器を強化することも忘れずにね。



⬅第一章と比べると、段違いに難しい……。

始まってすぐ出現する黄色い忍者からは“霊光宝珠”。引き出し線のある木の上の方には“分身の術”が出現する。これで、“刀”を強化し、分身を2人つければ、“月影”の最強装備に近い。つまり、この章では、コンティニューしても、すぐ強化できるってワケ。タイムアップもないし、落ちついていこう。



⬆“霊光宝珠”で、武器を強化。対大ボス用に“爆弾”をパワーアップだ。



⬆上の方に“分身の術”が。でも、無理に取りに行かないほうが……。

“月影”の心得

その1 あまり上に行かない

なるべく、地面を基準に行動しよう。なぜかというと、上の画面では足場になるものが木の枝しかない。その分動きがパターン化して、敵からの攻撃を受けやすくなるのだ。



⬅敵からの攻撃は受けやすいし、攻撃しにくいのだ。

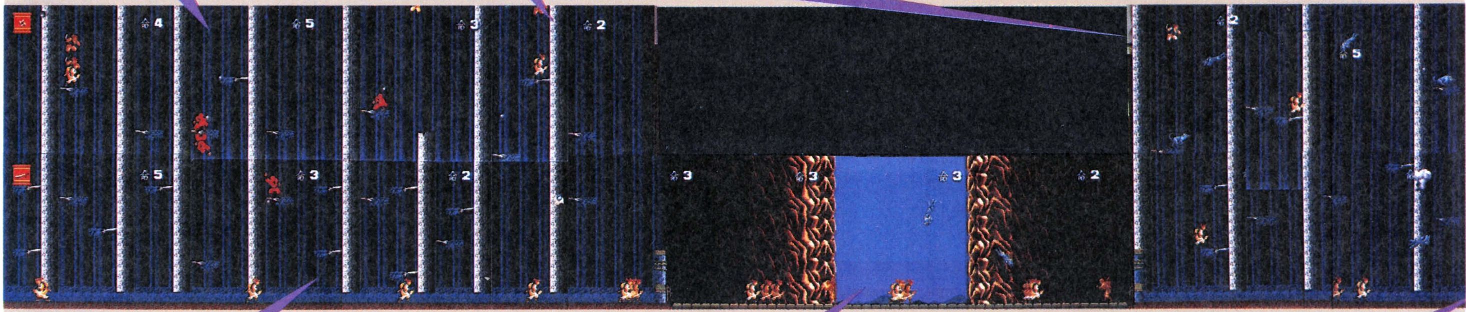
その2 上には大きくジャンプしない

縦に2画面分以上あるマップで、大きくジャンプすると、上の画面外にいた敵と衝突することがある。特に鬼火輪などが出現する第二章では、命取りになるから注意しよう。



⬅鬼火輪は、ぶつかると、ダメージになる。

“霊光宝珠”“分身の術”でパワーアップ



赤草の猛攻撃！

現れては消え、消えては現れ、爆弾を投げつけて攻撃してくる赤草。こいつらは、倒しても次々と出現するので、倒したらさっさと先に進むようにしよう。



⬅爆弾の攻撃は、広範囲に広がるのでけっこうやっかいなのだ。

すばやい忍犬の攻撃



⬅画面外からいきなり飛びかかってくる忍犬。かなりすばやいぞ。



➡でも、どんな武器でも一撃で倒せる弱さ。あわてることはない。

“火輪の術”でバリア

ここで初めて出現する“火輪の術”は、上下に移動して“月影”を守る炎を出現させる術。この炎は、敵にダメージをあたえるぞ。ただし、一定時間しかもたないし、飛び道具も防げないのだ。



⬆この黄色い宝珠が、“火輪の術”。



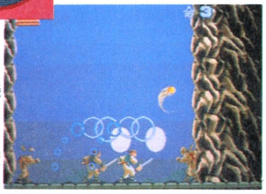
➡この炎で、忍犬ぐらいのザコなら倒すこともできる。

この章に出現する敵キャラ

黒草



すべての章に出現する（と思われる）ザコ中のザコ。油断さえしなければ、ラクに倒せるのだ。



➡この章では、谷の所にしか出現しない。

赤草



爆弾扱いのエキスパートである忍者。一応爆弾は“刀”や“鎖がま”で防ぐことができるからね。



➡続々と出現する赤草。攻撃は執拗だ。

忍犬



画面外からいきなり飛びかかってくるが、落ちついて攻撃すれば大丈夫。一撃で倒せるのだ。



➡基本的には上から攻撃することが多い。

鬼火輪



倒さない限り“月影”を追跡する。動きは鈍いが、耐久力が高いので倒すのは大変なのだ。



➡ジワジワと近寄られて、最後には……。

第二章の大ボス 双斧鬼

パワーアップした武器が欲しい



すばやい動きと、強力な斧の一撃（この一撃で“月影”は倒されてしまう）を持つ双斧鬼。パワーアップした“爆弾”と分身がいれば、ワリと簡単に倒せるのだが、もしノーマルのままなら全方位に攻撃できる“鎖がま”をオススメするぞ。

爆弾



⬅分身とパワーアップした“爆弾”なら楽勝なのだが……。

鎖がま



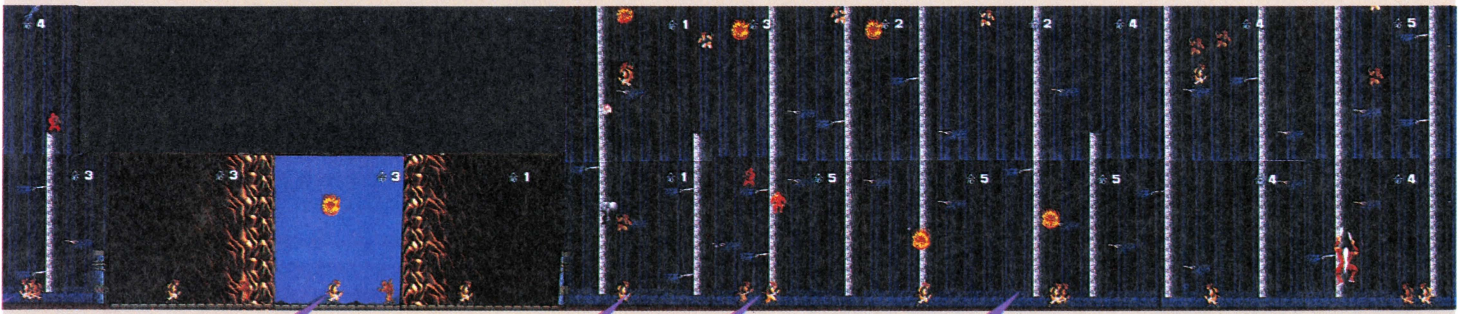
⬅ノーマルなら“鎖がま”。できれば分身も欲しいところだ。



⬆パワーアップ“爆弾”＋分身なら、写真のようにして攻撃。



⬆襲いかかってきたら、左上にジャンプで避け、攻撃すれば倒せる。



コンティニューは、ここから

この章の途中コンティニューは、この位置から。この先はハードになるので、コンティニューした場合には、少し戻ってパワーアップしたほうがいいんじゃない。



⬅コンティニューしたら、戻ってパワーアップしちゃおう。

“分身の術”“霊光宝珠”“破壊の術”次々と

第二章も終盤にさしかかり、敵の攻撃もますます激しくなる。ここまでにしっかりパワーアップしておき、上の方にあるアイテムを無理に取らなくてもいい状態にしておこう。ただ、最後の引き出し線の位置にある“破壊の術”だけは、鬼火輪対策のために、確実に取るようにしよう。



⬆“破壊の術”を取ったところ。なかなか倒せない鬼火輪ですら白く光って……。

➡小さくなって消滅するのだ。確実に取るようにしよう。





⬅今は、分身が2人ついているので、取っても効果がない。



《第三章》月夜の草原を駆け抜けろ！

うっそうと茂る森を抜けると、開けた草原に出る。古戦場と思われるこの草原では、死にきれぬ落武者の霊たちが出現するのだ。さらに"月影"の追手として、忍鉄砲隊が迫る。さらに、最後に待ち受けるは、強力な１振りの太刀を構える魔界半蔵。

この章は、武器の持ち替えが大事なポイントになるから、できるだけすべての武器をパワーアップさせるようにしよう。



⬅強敵続出のこの章。パワーアップは確実に。

⬇パワーアップしていれば"手裏剣"が一番良いが……。



or



⬆ノーマルのままなら"鎖がま"のほうが有効だよ。

落武者の霊の太刀に斬られると、命の数があっても即死。だから離れて攻撃できる武器が、ここでは有効なのだ。忍鉄砲隊の対策も兼ねて、出ばなを攻撃できる"手裏剣"か、弾を防げる"鎖がま"がベストだよ。

"手裏剣"か"鎖がま"、ロングレンジで勝負しよう



⬆他の敵キャラも出現するから、パワーアップした"手裏剣"で勝負。

枯木の陰から突然出現する落武者の霊。こいつの攻撃を受けると、一撃で倒されちゃうから、なるべく飛び道具でケリをつけよう。"爆弾"でもいいけど、"手裏剣"のほうが安全だよ。

落武者の霊が出現



この章で出現する敵キャラ

黒草



一章、二章に出現するものと同じ。動きも単調なので、倒すのも難しくないヤラレキャラ。



➡このあとの章にも必ず出現するのだ。

忍犬



二章に出現したのと同じヤツ。油断していると、いきなり飛びかかられてダメージなんてことも…。



➡動きがすばやい。一撃めをかわせ。

幽幻坊



一章に出現したヤツのパワーアップ版。杖を回転させて飛ばすし、体当たりが必殺の一撃になった。強敵だぞ。



⬅幽幻坊の杖にぶつかると、やられてしまう。

忍鉄砲隊



端から出現したかと思うと、いきなり伏せて銃を撃ってくる。出現したら、すぐに倒しておこう。



➡"刀"か"鎖がま"なら、弾を防げるぞ。

落武者の霊



いきなり出現して、斬りつけてくる物騒なヤツ。必殺の太刀による一撃があるので、注意しよう。



➡"鎖がま"などで、離れて攻撃しよう。

第三章の大ボス 魔界半蔵

分身と連射"爆弾"でイチコロ



魔界半蔵の太刀は、必殺の一撃。ただし、近寄らずに"爆弾"を投げまくれば、近づかれる前に簡単に倒すことができるのだ。



⬅まず、分身をこの高さに置いて、と……。



➡あとはひたすら攻撃するだけ。



⬆ホ～ラ楽勝。もし、近づかれたら、ジャンプで後ろに回り込め。



➡まずは、基本の"刀"をパワーアップさせよう。



➡そして次に"爆弾"を。これで攻略が楽になるぞ。

この辺りで"霊光宝珠"が2つ出てくる。もしコンティニューした場合の、武器のパワーアップのさせ方を紹介しよう。

まず、最初に出現する"霊光宝珠"では、"刀"をパワーアップさせよう。そして、次に出現する"霊光宝珠"で、対大ボス用に"爆弾"をパワーアップだ。"爆弾"はボスにだけでなく、幽幻坊などの強敵にも有効な武器だから、この先の攻略にも役に立つぞ。

"霊光宝珠"でパワーアップするのは、取ったときに装備している武器ということを忘れずに。



⬆まず、幽幻坊が近づいたら、跳び越える感じにジャンプ。



⬆そして、ジャンプ中に、方向を変え、後ろに回り込もう。

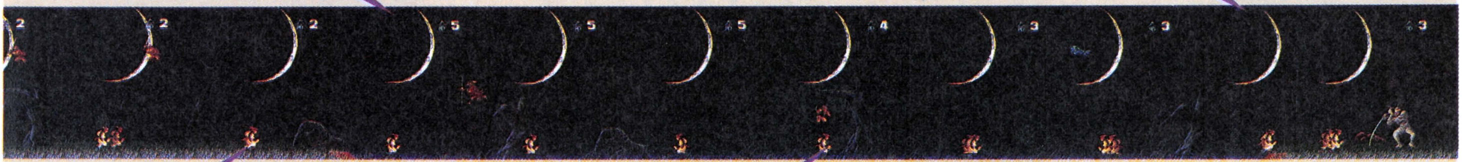
強敵・幽幻坊。この章では、前よりもさらに強力になって出現するぞ。"爆弾"なら、一撃で倒せるのだが、もし、パワーアップしていない場合や、他の敵キャラと一緒に出現したときには、ジャンプで杖をかわしながら、後ろに回り込んで斬れば楽勝。



⬆あとは斬りつけるだけ。杖を投げてる場合は、戻ってくるまでに倒せるぞ。

"霊光宝珠"の取り方

幽幻坊の攻略法



コンティニューは、ここから



⬆きっちり"爆弾"を強化しないと大変なのだ。

ここから先に進めば、コンティニューはここからになる。上にある"霊光宝珠"の取り方を見て、"月影"をパワーアップさせないと、大ボス・魔界半蔵どころか、幽幻坊に倒されちゃうぞ。

武器の切り替えは忍犬を基準に

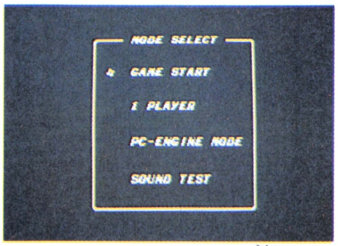


⬆幽幻坊だけを相手にするなら"爆弾"がベストだが……。



⬆忍犬が出現したところで、武器を"刀"にしたほうが無難。

幽幻坊だけを相手にするなら、武器は"爆弾"のままでいいが、他のザコキャラが出現するとなると、目標を定めやすく、バリア代わりにもなる"刀"に切り替えたほうがいいぞ。

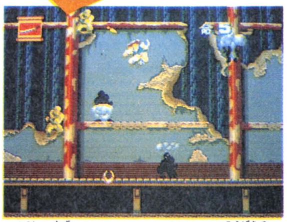


ゲームスタートすると、上のモードセレクト画面が表示される。ここで、PCエンジンとアーケード、どちらかのモードを選べるぞ。

今回攻略したPCエンジンモードと違って、アーケードモードはミスを許さない過酷なモードなのだ。

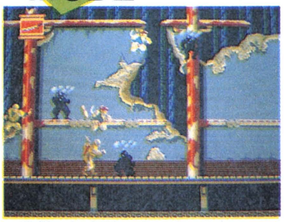
PCエンジン アーケード モードの違い

PC-ENGING MODE



⬆命の数があるので、ザコの攻撃程度なら、一撃でやられたりしない。

ARCADE MODE



⬆緑草の手裏剣でも、当たればやられてしまうシビアなモード。

攻略メモ

アーケードは、無茶苦茶難しかったこのゲーム。PCエンジン版は、ダメージ制になったおかげで、ACTの苦手なオレでも先に進めるようになったのだ（クリアと言わないところが謙虚）。

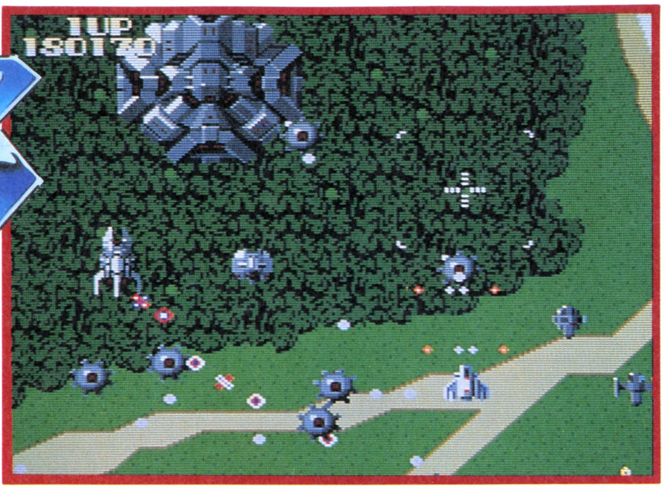
このゲームの攻略のポイントとしては、対大ボス用に"爆弾"をパワーアップさせることを忘れないようにすること。大ボスは、必殺の一撃を持っているから、ちんたら攻撃していると、こちらが倒されちゃう。だから"爆弾"で一気に勝負を決めるのだ。　（キタロー根上）

不朽の名作『ゼビウス』がいま蘇る！

XEVIOUS

ゼビウス

ファードラウト伝説



独特の世界観でゲーム業界の話題をさらっていった、不朽の名作シューティング『ゼビウス』。ついにそのシナリオの全貌が、いま明らかになる！

ナムコ／6月29日発売／¥5,500　STG　2M



ファードラウトモードはパワーアップバリバリ！

ゲームデザイナー・遠藤雅伸氏の手により生み出されたシューティング『ゼビウス』のバックには「ファードラウト」という3部構成の小説がある。それをカバーし、ガンプとの最終決戦「第4部」を加えたのが「ファードラウトモード」だ。アーケード版には出現しなかった敵も新たに登場し、攻撃もまたいっそう激しくなっている。

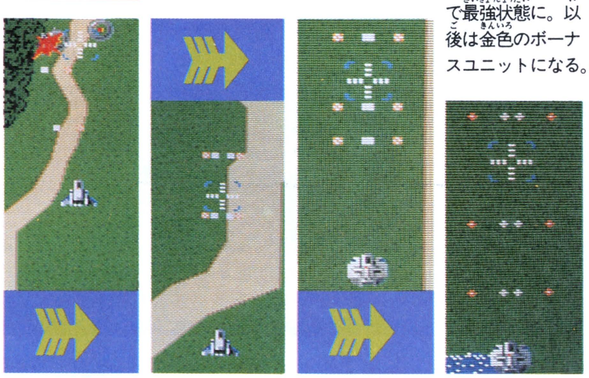
その激しい敵襲をカバーしてくれるのが、数かずのパワーアイテムだ。輸送船「トラス」を撃つと出現し、攻撃&防御が有利になる。

自機がやられるとなくなるので注意！



ワイドザッパー

ザッパーの発射幅が4段階にまでアップし、広範囲の敵に対応できるようになる。攻撃力そのものは1個取るごとに1ランクずつアップ。7個めで最強状態に。以後は金色のボーナスユニットになる。

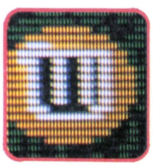




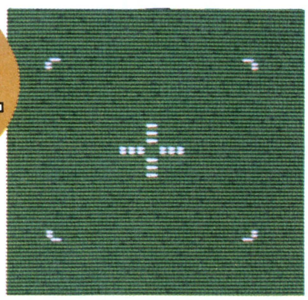
シオナイトアタック

前方にシオナイト(味方機)が付き、バリアの役目を果たしてくれる。①と②ボタンを押し続けると合体し、離すと前方に発射して戻ってくる。敵や敵弾から一定数のダメージを受けると爆発し、消滅する。





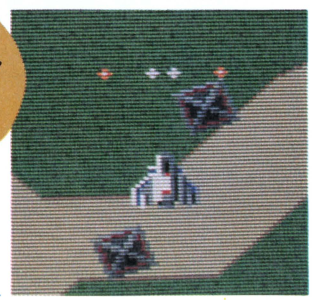
ワイドブラスター



ブラスターの照準範囲が巨大になり、一度に広範囲の敵を倒すことができる。ただし爆発も広範囲に及ぶため、次の攻撃まで少し間ができるので注意。



シオナイトロール



シオナイトが自機の周りを回転し、敵や敵弾からの攻撃を防ぐ。上の「シオナイトアタック」は前方向のみだが、こちらは全方向に対応。一定ダメージで消滅。



ラピッドザッパー

ザッパーの連射間隔がアップ。取り続けるほど高速連射が可能になる。



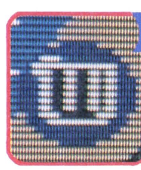
ラピッドブラスター

ブラスターが連続発射できる。また、発射から爆発までの間隔も短かくなる。



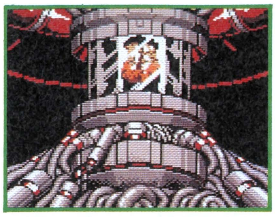
アンチエアクラフト

画面上のすべての空中物に1のダメージを与えることができる。



ワイプダメージ

シオナイトの受けたダメージを全回復させる。後半ではまさに命綱。



敵を知らずして勝利はないっ!

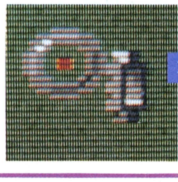
第1部登場キャラだっ

空中物

空中物はマップ上固定のものと、プレイ中のランクによって出現が決まるものがある。このうち後者はゾルバク(地上物のほうを見るべし)を破壊することによってランクが下がり、弱い敵が出現するしくみだ。逆に高得点を狙うのなら、わざとゾルバクを残して、難度の高い敵を引き出すのもいいだろう。

また、マイシップと左右対称の位置から出現する敵がかなり多い。先を読んで対応すべし!(★は新キャラ)

トーロイド



コードネーム コイン

無人偵察機。ザコ中のザコで、攻撃力はほとんどないが、深追いしないように。

タルケン



コードネーム ビートル

ガンプの手でコードを脳に埋め込まれた「適合者」が組み込まれている。弾を1発出す。

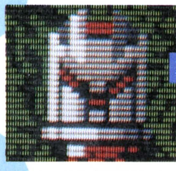
トロブザ★



コードネーム ビーンズ

出現してからしばらく静止し、自機めがけて向かってくる。落ちついて処理せよ。

ハイケン★



コードネーム バレル

後方から出現して自機の前方に回り込み、レーザーを発射して横へ去っていく。

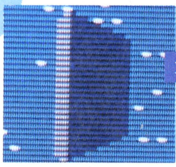
トラス★



コードネーム キャリアー

地上物を一定数破壊すると出現。アイテムを持っている(得点はナシ)。

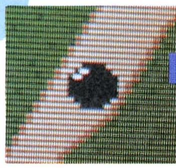
エネバキュラ★



コードネーム ペーパー

横に回転するバキュラ。自機の横に来ると向かってくるぞ。バキュラのくせに破壊可能。

ザカート



コードネーム テレポーター

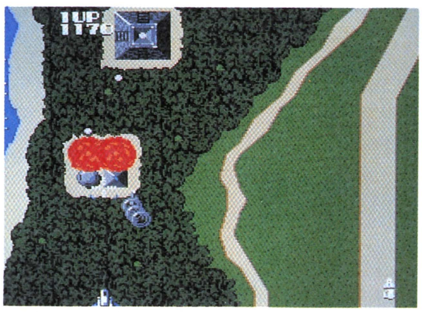
テレポートで出没する黒一色の攻撃様。奇襲パターンは2種類だ。前に出すぎないこと!

地上物

ゲーム攻略の上で重要なポイントを占めているのが、マップ上での地上物の配置。こいつを覚えれば、このゲームは半分制したも同じようなもの!?

とにかく「残さない」――これが基本中の基本だ。でないと砲台の出す雨あられのような数の弾に囲まれ、逃げ場を失ってしまう。中には誘導弾を出す敵やシャッター付きの敵もいるので要注意だ。

また、地上物はものすごく点が高い。とくに大型の敵などは何千点単位の点が入るので、なおさら逃さぬようにしたいものだ。



☗密集した地上物はまとめてやっつけよう。

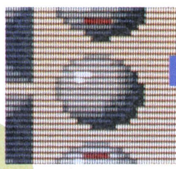
ゾルバク



コードネーム スカイライト

敵の情報収集システム。破壊すると、敵の攻撃ランクが下がる。弾は出さない。

ログラム



コードネーム ドーム

ドーム状のエネルギー弾発射機。小さいからといって油断しないように。

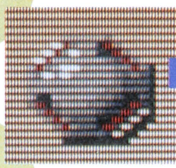
バーラ



コードネーム ピラミッド

エネルギーを蓄えているピラミッド。これ自体はまったく何もしてこない。

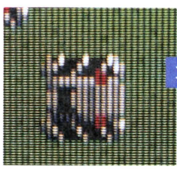
ドモグラム



コードネーム スライダー

ログラムにホバリング機能を持たせたもので、移動しながら攻撃してくる。動きを覚えよう。

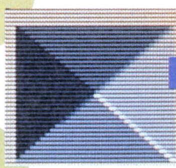
グロブダー



コードネーム ステイングレイ

水陸両用の輸送車。こちらの攻撃に反応して動くものもある。これも攻撃はしてこない。

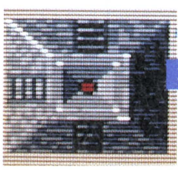
ガルバーラ



コードネーム ビッグ

バーラの大型版で、機能は同じ。てっぺんのみ破壊することができる。

ログバーラ★



コードネーム スクウェア

弾をバラバラと撃ってくるピラミッド。頂上を破壊すると、機能は停止する。

ブラログバーラ★



コードネーム チキン

これまた弾バラバラのピラミッド。シャッターが開いているときしか破壊できない。



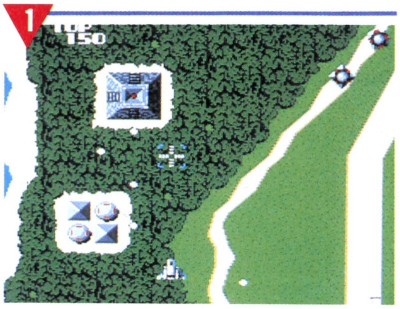
いよいよマップを追って攻略！

AREA1 「ファードラウト」序章の序章

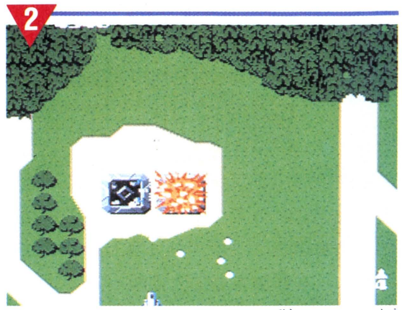
まずはいちばん最初のエリアということで、「こいつはアーケード版とはちょいとちがうぜ！」という点をさっそく見せてくれる。ログバーラとブラログバーラの登場がそれ。

破壊するコツとしては、まずY軸を合わせて自機を横に振り、敵弾を誘導。目標が射程内に入ったら攻撃だ！

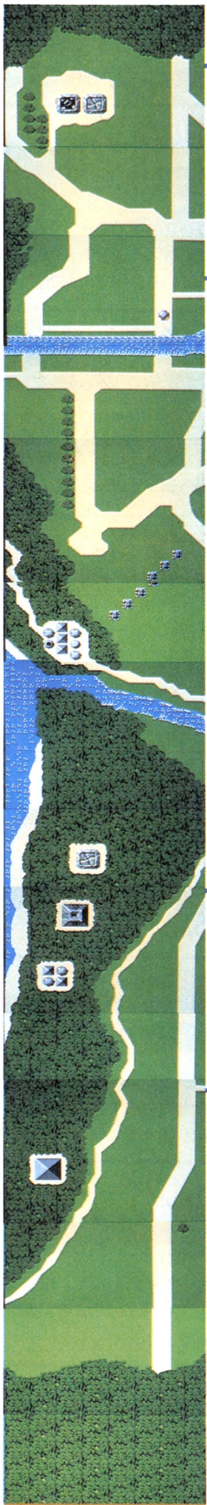
弾よけのコツもつかむべし。



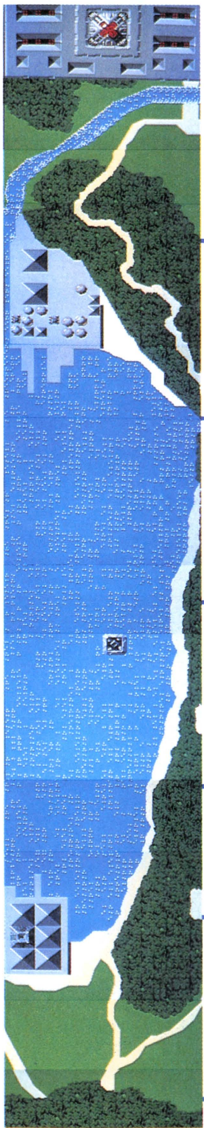
⬆ログバーラは、遠くからジワジワ接近する感じで弾を誘導し、中心を狙え。地上対策の基本。



⬆ブラログバーラは、シャッターが開いたときが勝負。これもタイミングを計って攻めるのだ。



AREA1



AREA2

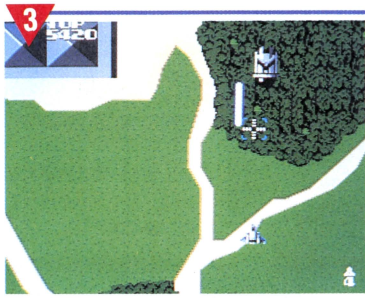
AREA2 地上砲台の処理がポイント

このエリアは海（湖という話もあるが）のシーンがメインで構成されている。

地上物は最初とラスト付近にまとまって出現するだけだが、あとのほうはログラムとドモグラムが密集しているので、残すとやっかいなことになる。先手必勝とゆー感じでたたくのだ！

空中物については、前半に後方からひょーいと出現するハイケンに注意。レーザーを撃たれる前にやっつけてしまおう。手前に出てきたら、相手の横の動きと反対側に移動しながら攻撃せよ。つられて動くとレーザーのマトになるぞ。

画面の上方にむやみに出るのも危険だ！



⬅下から自機を囲むような軌跡を描いて出現するハイケン。



⬆エネバキュラは４発撃つと破壊できる。ブラログバーラの弾にも注意！



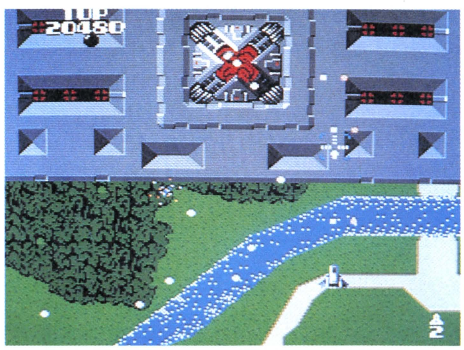
⬆地上物の密集地帯。ドモグラムの動きを覚えるべし。

ガンプ発見！破壊せよ!!

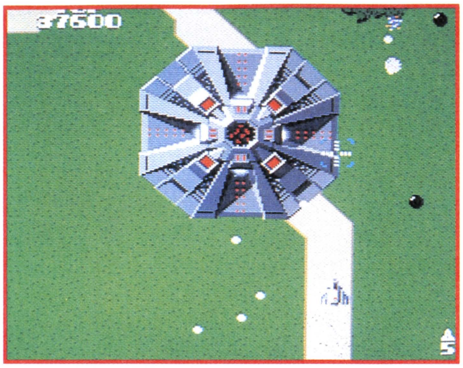
エリア２の最終ラインでは「ガンプ」が待ち受けている。目標が近づくと、直下型のザカートが出現するので、なるべく画面下方で待機しよう。

本体が現れ始めたら×軸の中央にかまえて、ザカートに注意しながらやや前に出る。そしてコアに照準が合ったところで、まず１発ブラスターをおみまいしてやろう。

誘導弾が一定間隔で飛んでくるので、タイミングをうまくつかんで、曲線を描く感じでかわせ。コアに３発で破壊。



⬆ザカートがジャマして、なかなかコアまでブラスターを届かせるのは難しい。ヨケ技をみがこう。



1000万点をめざしてみるか？

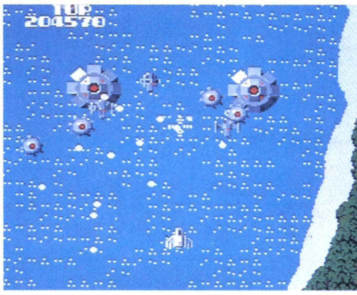
こちらなつかしのアーケードモード！

PC版の『ゼビウス』には「ファードラウトモード」のほか、アーケード版をそっくり移植した「アーケードモード」もあるのだ。7年前に燃えた、あの『ゼビウス』の世界が再現されているぞ！

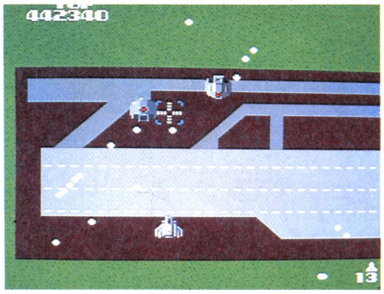
何から何まで、ゲーセンの味そのまんま

全4章をクリアするとゲームエンドとなる「ファードラウトモード」とちがって、「アーケードモード」はループ。全16エリアをめぐる中で、マップ上に展開される神秘の世界。芸術的な敵キャラのデザインと、その描く軌跡。その魅力はいまも色あせていない、と断言していいだろう。

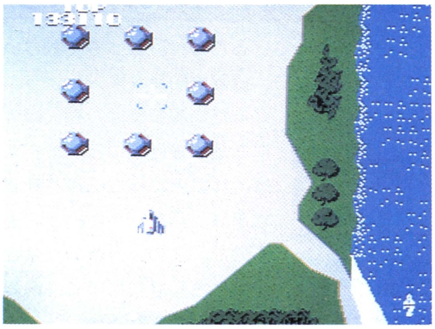
パワーアップはいっさいなく、敵はすべて1発の攻撃で破壊できる。ボロボロと降ってくる敵弾をひたすら見切り、先のエリアをめざすのだ！



⬅「後ろゾシーに横ジアラ」と申しまして、空中ではかなりの強敵。

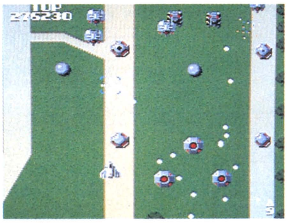


⬅弾をバラまいて去っていく「テラジ」のデザインは美しい。



⬅ドモグラムの「フォークダンス」。

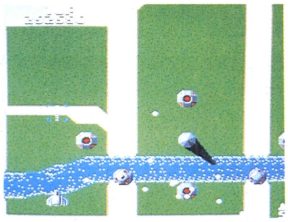
最終防衛ライン「エリア16」を突破せよ!!



⬆地獄の1丁目。デロータとドモグラムの複合攻撃がオニ！



⬆通称、ログラムの「カシオペア」。端から順につぶさないとハマるぞ！



⬆最終ライン付近。ここでソルを出す余裕がキミにはあるか!?

これが！元祖「隠れキャラ」!!

『ゼビウス』というと話題になったのが、いろいろな「隠れキャラ」。右の2つはその代表格だろう。ちなみに、これらは「ファードラウトモード」のほうにも隠れているそうなので、地上にブラスターを落としまくって調べてみては？

ちなみにゲーセン版の現役最盛期にはさまざまな「隠れキャラ」のウワサが飛びかっており（例：犬、ファントム、ギャラクシアン……などなど！）、それもまた「ゼビウス人気」の1つのニュースだったのだが、ほとんどデマだったという事実……。

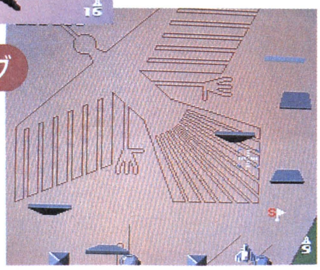
「出現場所」キミは覚えているか!?

ソル



⬅全16エリア中、46か所（ゲーセン版ではバグで45か所）に隠れている。写真はその中でも名所中の名所「8本ソル地帯」。後半のエリアにある。

スペシャルフラッグ



➡全エリア中4か所で確認されている。特定のライン上にブラスターを投下すると出現し、取ると1UP。写真の右下の黄色いのがそれ！

攻略メモ

『ゼビウス』の戦略の第1の鉄則が、まずは「地上物は出現したらつぶせ」これなのだ。とくに弾をバラバラ出すヤツはマップで徹底的にマークし、残さないようにすることだね。

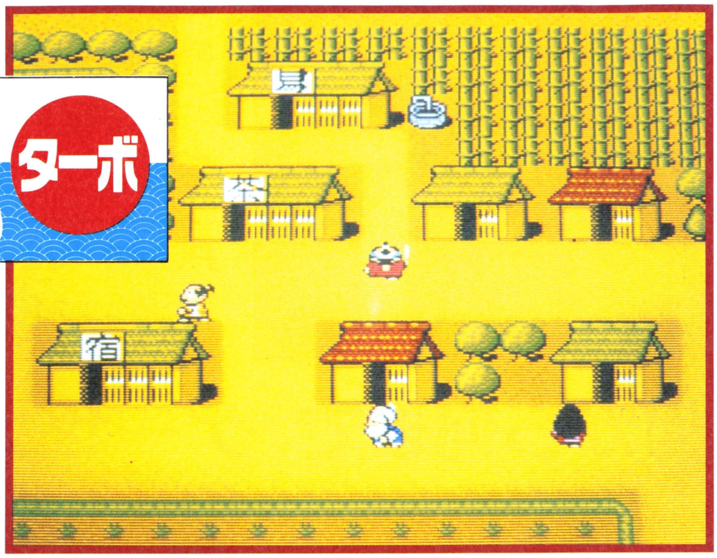
パワーアップが加わったとはいえ、大ざっぱにバリバリ撃ちまくるタイプのゲームではなく、とにかく弾道を見極める「眼力」がモノをいってくる。そんな意味では、画面全体をフルに動き回るより、自分の攻撃のテリトリーを確立させて攻めていったほうがいいと思うよ。たとえば画面の右半分、あるいは左半分といった感じで。

敵弾をなるべくよけやすい状況になるように、計算して操作すべし。じっくりいこう！

（ゲーセン版は1000万点までやった[た]）

☆攻略ポイントをマップごと紹介！

桃太郎伝説ターボ



ファミコン版で大ヒットをとばし、TVアニメにもなっている『桃太郎伝説』が、パワーアップバージョンとしてPCエンジンに登場だ！　今回は桃太郎の家からきんたろうの村までを、フィールドマップはもちろん、攻略のポイントや面白情報なども加えて、一挙に公開しちゃうぞ!!

ハドソン／7月20日発売／¥5,800　RPG　3M　B・U

"きびだんご"を持っておにヶしまへ鬼退治！

桃太郎の家　物語の始まりはここから

その昔、たくさんの悪い鬼が人々を苦しめていた頃のこと。桃から生まれ、おじいさんとおばあさんに大切に育てられてきた桃太郎が、突然おにヶしまへ鬼退治に行くといい出した。これには、おじいさんたちもビックリ！　けれど、決心のかたい桃太郎をみて、さっそくきびだんごと100両のお金を用意してくれたのだった。



⬆おじいさん、おばあさん今までありがとう。僕は悪い鬼を退治してきます！

たびだちの村　ここで旅の準備をととのえよう

大勢の村人でにぎわっているこの村。さっそくおじいさんたちにもらったお金で、武器や防具を購入しよう。

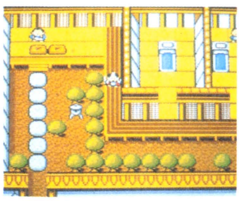


➡旅人や子どもたちを守るといわれているお地蔵さまも、話をするぞ。

また情報収集は、村人以外にも話しかけること。たとえば、兵具店の横にいるお地蔵さまは、話をすることができるのだ。このようなお地蔵さまはいろんな村にいて、情報を聞かせてくれるぞ。

そのほか易者の話も重要なので、ぜひ聞くようにしよう。

宿屋



➡泊まると、コケコッコーの声で目が覚めるのだ。

兵具店



⬅売っているものの効果の説明をしてくれる。

茶店



⬅道具はここで。兵具店と同様、道具の効果の説明をしてくれる。

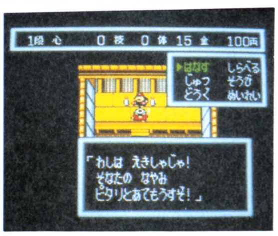
神社



⬅まわりの店や家に比べて、やや大きいのが神社だ。

宿				5両
茶	おまんじゅう	8両	しない	25両
	おにぎり	15両	ぼくとう	60両
	きびだんご	30両	わきざし	150両
	もものえだ	70両	兵 きもの	10両
	クモのいと	60両	いとまきどう	25両
	もものみ	200両	わらじ	10両
	はごろも	200両	たび	50両

易者



➡この人の占いをよく聞いて、攻略の参考にしよう。



➡ここではセーブしたり、パスワードを聞いたりするのだ。

これが『桃伝ターボ』のフィールドマップだ!!

ひえん仙人の家

●ひえんの術をもらう●

仙人の修行に耐えてみごと合格すると、仙術がもらえる。このひえん仙人の場合は、“ひえんのタネ”を拾ってくることによって、“ひえんの術”がもらえるのだ。この術をとなえると、一度行った村なら瞬時に行けるようになるので便利。けれど、技の消費も多いぞ。



➡“ひえんのタネ”は、たびだちの村の畑にあるそうだ。

回復の泉

砂漠地帯のほぼ真ん中にある泉は、体力を回復させることができるぞ。この泉のまわりに、1キャラ分だけ木が生えていないところがある。ここで、泉に向かい“しらべる”をしてみよう。すると、体力と技が完全回復するのだ。




すずめのおやど・1

●ここを攻略拠点にしよう●

つづらや



⬆くじびきの要領でつづらを買う。中には高価な商品が…。

店や道で出会うのが、ほとんどすずめでオドロキ！　茶店や宿屋などがあるため、ここを拠点に辺りを開拓しよう。ちなみに、茶店の中には兵具店もあるので注意。

すずめのおやどは、ほかのところでも見つけられる。

つづらの中味		
	すずめのなみだ	？
	もものみ	？

宿					5両
茶	おまんじゅう	8両	兵	ぼくとう	60両
	おにぎり	15両		わきざし	150両
	きびだんご	30両		かたな	380両
	もものえだ	70両		いとまきどう	25両
	クモのいと	60両		あかいとどう	50両
	もものみ	200両		わらじ	10両
	はごろも	200両		たび	50両

きんたん仙人の家

●きんたんの術をもらう●

きんたん仙人の修行は、この仙人と戦ってみごと打ち勝つこと。たとえ負けてもお金は減らないので、何度でも挑戦だ！



➡“きんたんの術”は、体力を20も回復させる仙術なのだ。

お地蔵さま

おにぎり

●かぐや姫の5つの宝物のことを聞く●



⬆お地蔵さまの話は長いので、メモをとるようにしよう。

フィールドマップ上にいるお地蔵さま。このお地蔵さまの話によれば、鬼の頭はあのえんま大王らしい。そしてこいつを倒すためには、各地に散らばった5つの宝物を探し出し、かぐや姫のところへ持っていく必要があるというのだ。

洞窟

おなじみのキャラが、敵になって登場！

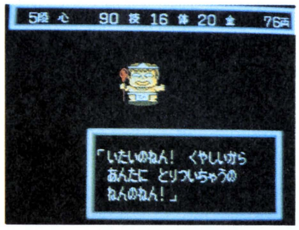
『桃伝ターボ』最初のダンジョンなので、抜け出すのはとても簡単。出現する敵も、おなじみのびんぼうがみやあまのじゃくが現れるのだ。

そして一番かんじんなヤツ、ふくのかみも登場するぞ。むろん、こいつは敵ではなく、いろんなアイテムをタダでくれるおいしいキャラなのだ。



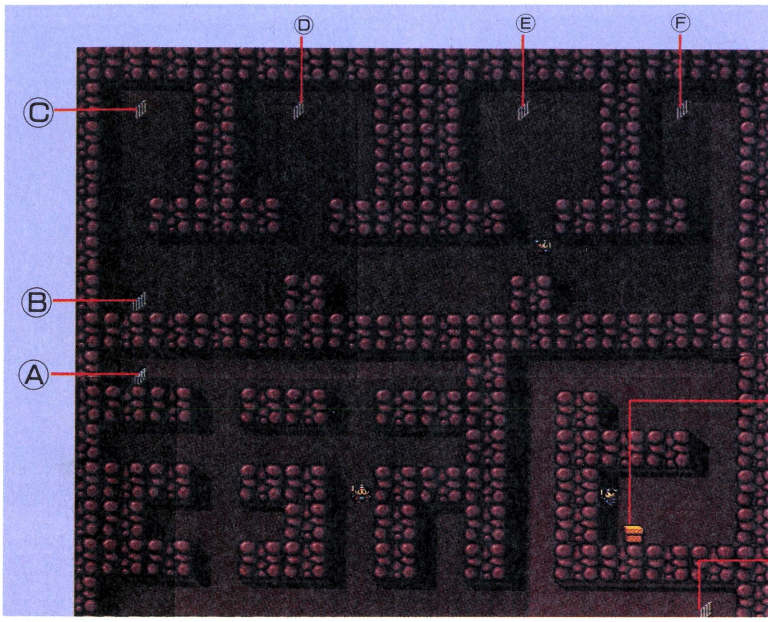
ふくのかみ

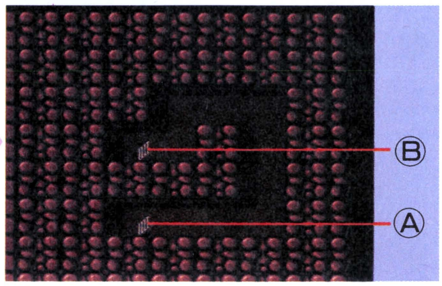
ルーレット方式でアイテムを選択。運がよければ、高価なアイテムがもらえる。ただし、持ち物がいっぱいのときはすぐどこかへ行ってしまう。



びんぼうがみ

こいつの攻撃は、お金を1両ずつ盗むだけでダメージは加えない。そのうえ、たびたび面白いセリフをいうので、けっこう憎めないヤツなのだ。





洞窟を抜けて最初のおともを探しにいこう

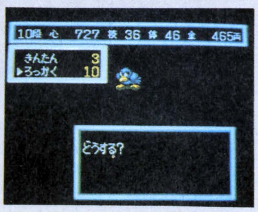
ろっかく仙人の家

●ろっかくの術をもらう●

“ろっかくの術”は、使うと必ず会心の一撃が出る仙術。そして、ここでの修行もきんたん仙人同様、ろっかく仙人を負かすこと。けれどこの仙人はとても手強いので、体力回復をまめにしながら、長期戦で戦おう。



⬅ろっかく仙人は強敵だ。おにぎりをいっぱい買い込んで、挑戦しよう。



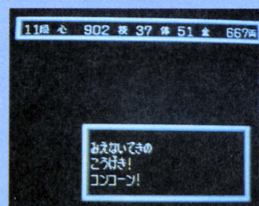
➡“ろっかくの術”は、桃太郎のレベルが上がると、消費する技も増加する。



『桃伝ターボ』面白情報

見えない敵が出現！

きんたろうの村付近で、ときどき見えない敵が登場する。こいつを倒せば正体を見せるうえ、たまに“かくれみの”を落とすのだ。これを桃太郎が使えば、一定のあいだ姿を消し、弱い敵は出てこない。



⬅この独特の声から考えると、どうやらその正体は…。

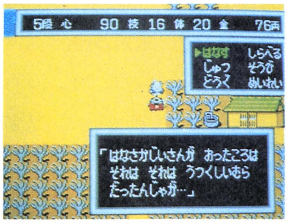
はなさかの村

イヌをぎんの鬼から助け出そう

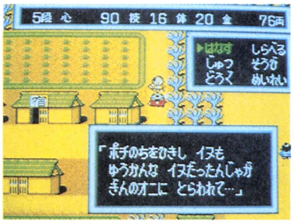
村に入ってみると、辺りは一面枯木ばかりが並んでいる。以前は、こんな木にも桜が咲いていたが、ぎんの鬼がやってきたため、このような状態になってしまったのだ。

そのうえ、ポチの血を引くイヌまでがぎんの鬼に捕まっているらしい。とにかく、一度易者に占いを聞いてから、桃太郎のレベルと相談し、そのぎんの鬼を退治しにいこう。

ぎんの鬼を倒すとイヌがおともになり、桜も満開になる。



⬆以前のこの村は、その名前どおりに桜が満開に咲いていたという…。



⬆ぎんの鬼を倒してイヌを救出だ！　でも、かんじんの鬼はどこにいる？

もしイヌがおともになると…

イヌを助け出しておともにすると、コマンドの“めいれい”を使って、仲間が近くにいるかどうか探り出すことができるぞ。そのうえ、敵との戦闘中でときどき桃太郎の加勢をしてくれる、うれしいヤツなのだ。



⬅面白いセリフをいいながら、近くに仲間がいるかどうかを判断する。

宿		10両
茶	おまんじゅう	8両
茶	おにぎり	15両
茶	きびだんご	30両
茶	もものえだ	70両
茶	クモのいと	60両
茶	もものみ	200両
茶	はごろも	200両
兵	わきざし	150両
兵	かたな	380両
兵	しんげつのけん	？両
兵	あかいとどう	？両
兵	しろいとどう	250両
兵	たび	50両
兵	ウサギのたび	？両

きんたろうの村

村人の“やぐらだいこ”を取り戻そう

この村の人々は祭りが大好きだ。しかし、いい子だったきんたろうが祭りに使う“やぐらだいこ”を盗んでしまい、祭りができなくなってしまった。さっそく、きんたろうのところへ行って“やぐらだいこ”を取り戻そう。きんたろうは得意のすもうで、桃太郎に挑んでくるけど、実際には強くないので、簡単に勝つことができるぞ。

ただし、すもうで勝っても油断は禁物。まだ、きんたろうを倒したことにはならないのだ。



⬅これは村人のうわさ。だけど、桃太郎のほうがもっと強いのだ。

宿		20両
茶	おまんじゅう	8両
茶	おにぎり	15両
茶	きびだんご	30両
茶	もものえだ	70両
茶	クモのいと	60両
茶	もものみ	200両
茶	はごろも	200両
兵	かたな	380両
兵	しんげつのけん	？両
兵	みかずきのけん	？両
兵	かげんのけん	？両
兵	しろいとどう	250両
兵	いちまいどう	500両
兵	ウサギのたび	？両

といちやグループ



⬅道具とお金を預けるところ。利息もつく。

きんたろうとすもうで対決だ！



⬅何もしなくても、土俵から出て負けることはない。



⬅勝ったあと、きんたろうは本当の姿を現すのだ。

㊢マルトクチェックポイント

おいしい敵キャラは見逃すな

はなさかの村の辺りに出現する敵のドブネズミは、倒すと50両前後のお金がもらえるぞ。ほかの敵からは、この半分程度しかもらえないので、とてもおいしいキャラなのだ。たまに、悪臭を放つ攻撃を仕掛けてくるけど、こいつの体力は少ない。ドンドン倒して強力な武器や防具を買おう。



⬆こいつをたくさん倒して、お金を稼ぎまくるのだ。

仙人の家で体力を回復！

回復の泉以外にも、タダで体力を回復させるところがあった！　その場所は仙人の家で、修行をしてもしなくても、話しかけるだけで体力と技が完全に回復するのだ。もちろん、修行を終わらせて仙術をもらったところでも、回復はできる。近くに仙人の家があったら、迷わず入ろう。



⬆仙術をもらった仙人に話しかけると、体力と技が回復するぞ！

攻略メモ

敵との戦闘では、体力回復がキーポイントになるぞ。というのは、桃太郎の体力が少なくなると、攻撃力や防御力が減少していくのだ。強力な敵と対決するときなど、とくに体力回復をまめにしながら、戦うようにしよう。

また、このことは敵にとっても同じこと。敵も桃太郎にやられるたび、だんだん攻撃力や防御力が下がっていくのだ。これを覚えていれば、敵が元気なのか、それともやられる寸前なのか、区別もつけられるぞ。　　　（珍獣アズマー）

MAIL RPG トワイライト・ハンター！

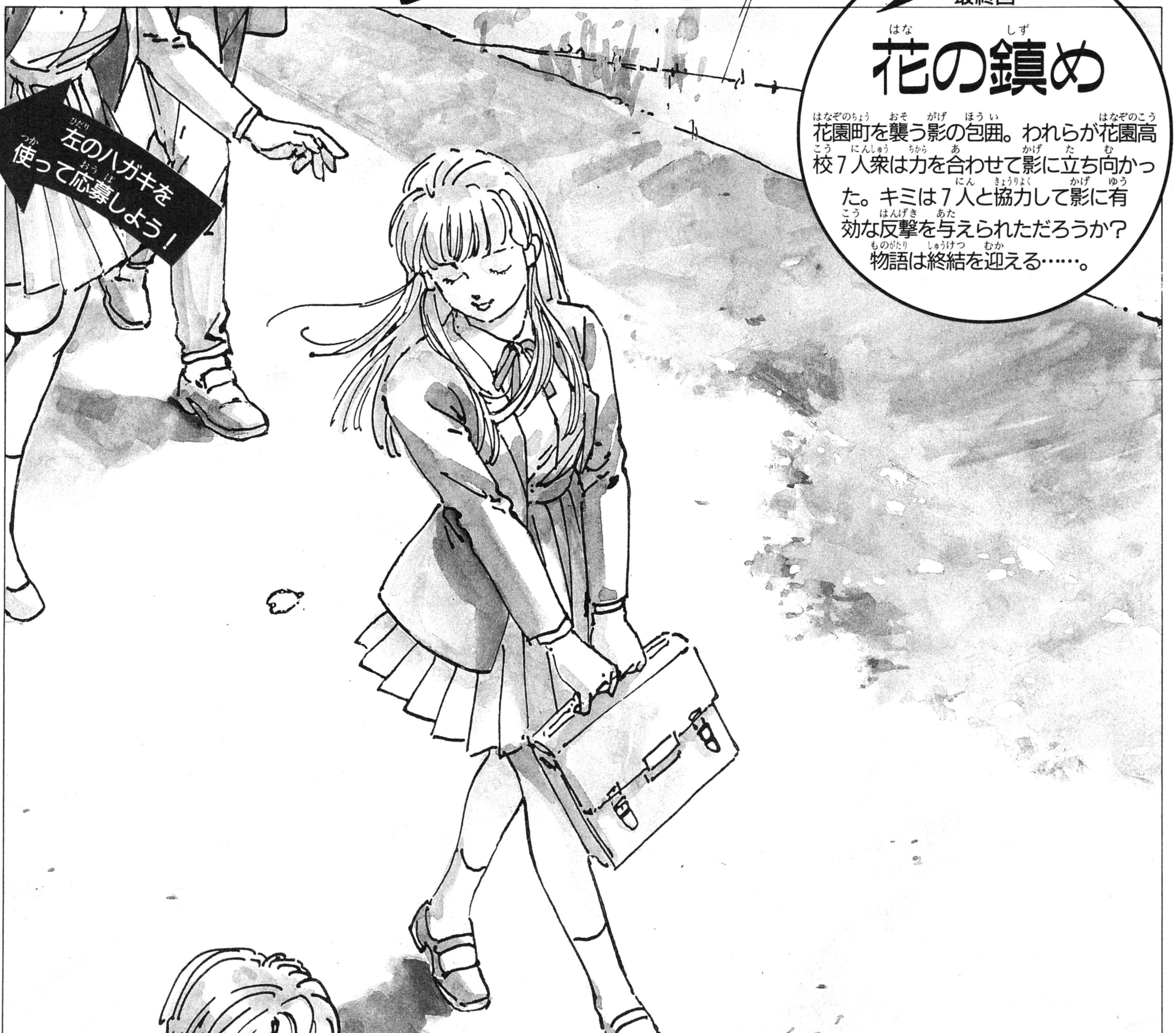
黄昏狩人

最終回

花の鎮め

花園町を襲う影の包囲。われらが花園高校７人衆は力を合わせて影に立ち向かった。キミは７人と協力して影に有効な反撃を与えられただろうか？物語は終結を迎える……。

左のハガキを使って応募しよう！



ゲームデザイン／遊演体
シナリオ／姫崎せりか
イラスト／内田美奈子

最終回 花の鎮め

目覚めよ女神！

ついに戦いはクライマックスへ!!

ACT.1 輝く地下へ

ギィィィィィ………

きしんだ音とともに、重い、鉄の扉が開かれた。中からは目もくらむばかりの、まばゆい光がさっとあふれた。

「ど、どうなってるんでしょうか」

いきなりあふれてきた光に度肝を抜かれて、科学部の松本太が高嶺にしがみついた。ここは旧校舎の地下。その、さらに地下に続く階段が、一同の前に姿を現したのだ。

「そりゃ、こん中に何かがあるってことだろうけどな」

のんびりとスーツのネクタイを締め直し、花園高校古典教師の高嶺が答えた。窓の外は暮れない黄昏。いきなり襲ってきた地霊どもが、花園町を支配しようとしている。

孤立した花園町を救おうと、花高の生徒の大半は川を渡り、山頂の神社へと向かっている。影を退治するには花園町の守護神、コノハナノサクヤヒメを呼び出さねばならなかった。はたして一行が無事なのか、残った者たちには知るすべはなかった。

「とにかく、中へ入ってみましょう。重要な手掛かりがあるかもしれないし」

囲碁将棋部の山森正一が地下に続く階段を示しながら言った。そばで見ていた数人が、山森の言葉に力強くうなずいた。

「そうだな、こうなりゃ行くしかないな」

高嶺はひょいと階段に足を踏み入れ、地下書庫にいる連中を振り返った。

「何があるかわかんねえから、女の子はここにいろ。何が出ても後悔しないってヤローだけで行こうぜ」

「はいっ！」

そこにいた、比較的体力のありそうな連中から声があがった。保健教師の玲子が高嶺に駆け寄った。

「大丈夫ですか、高嶺先生。私もご一緒しましょうか？」

「はあ……」

一気に頭から湯気を立ててしまった高嶺を強引に引きはがし、科学部の堀池史郎が引きつった笑顔で玲子に言った。

「いえいえ、ご心配なく。きっと無事に戻ってきますから。では、行ってきます」

「れ、玲子さん……」

むりやり堀池に引きずられていきながら、高嶺は玲子に手を振る。地下探検の一行は、光の中へ消えていった。

「しかし、旧校舎の地下がこんな風になっていたとはなあ。文献探索はいまいちジミだと思ってたけど、諦めないでよかったな」

先頭を歩いていた、山森正一がしみじみと言った。階段を下りると、そこはまるで洞窟のようになっていて、むき出しの岩盤が両側におおいかぶさっていた。あたりは昼間のように明るい。地下の壁全体が、自ら光を放っているのだった。

「何だか気味悪いなあ。どっかから巨大なアリでも出てくるんじゃないか？」

科学部の星野仙一が怖そうに肩をすくめ、堀池史郎に頭を小突かれた。

「しまいに水でも出てくるってのかよ」

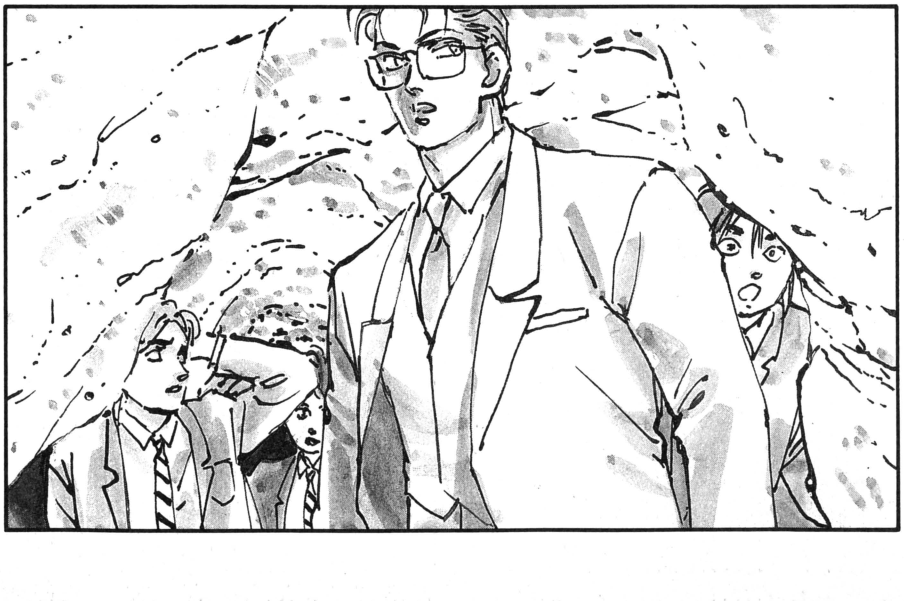
「この洞窟は、どこまで続いているんでしょうねえ」

迷路のように入り組んだ道を苦労してマッピングしながら、科学部の長洲保久が高嶺に尋ねた。ようやく正気に戻った高嶺も、首をかしげた。

「って言われてもなあ」

「先生、行き止まりです！　壁に何か飾ってありますよ」

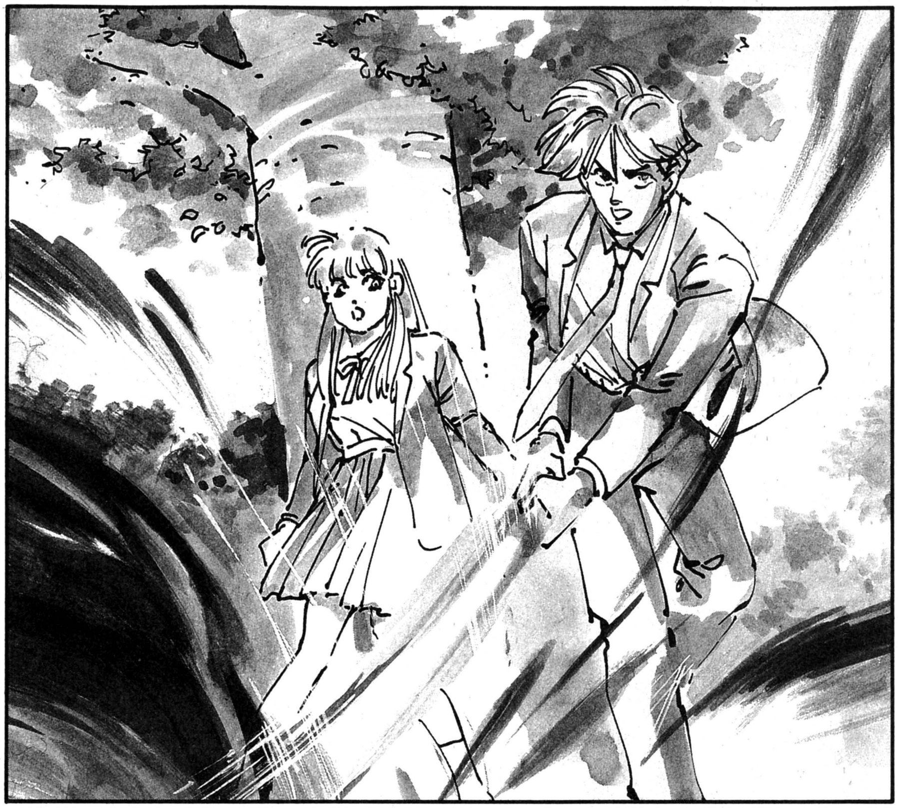
先頭の山森が声をかけた。一同が目を輝かせて走り寄る。そこには岩盤を削ったほこら



が祭ってあった。ひときわ強く輝いているのは、桜の花の紋だった。
「コノハナノサクヤヒメのほこらだな。お前ちょっと開けてみろよ」
高嶺に肘でつつかれ、星野がしぶしぶながらそっと手を伸ばした。
「……バチ、あたらないでしょうねえ」
「安心しろ。万一の時には手厚く供養してやるから」
高嶺の言葉に星野は顔色を変えた。おそるおそる扉を開くと、そこには一振りの懐剣と古びた巻物が安置してあった。
「これだな」
高嶺が巻物を受け取ってくるくると開く。
「あったぞ、神様を呼び出す方法が」
「ほんとですか？」
一同が声をあげ、一斉に覗き込む。高嶺は余裕の笑みを浮かべて、ポケットから科学部特製、クトゥルフ型のトランシーバーを取り出した。尻尾を引っぱり、アンテナを伸ばす。
「おい、かすみ！　聞こえるか、かすみ！」
……応答はない。
「だめだな、本棚の下敷きになった時、衝撃で壊れちまったんだ、きっと」
「どうするんですかっっ！」
洞窟の中に、男子生徒の声が反響した。

ACT.2 山頂の戦い

「しかし、すごい展開になってきたなあ」
表坂を単独で駆け上がってきた、陸上部の穿山甲児は大きく息をついた。
山頂では神社をはさんで、表坂方面の一行と裏坂方面の一行がそれぞれ影と死闘を繰り広げていた。さすがに花高生たちにも疲れの色が見え始めている。一段と強力になってきた影どもとの戦いは、どうも気分が悪くなっていた。
振り返れば山のふもとに発生した影の竜巻が、刻々と速度を増して近づいていた。あれに飲み込まれれば、生徒たちは一瞬にして消えてしまうだろう。
「仕方ない。最後の手段だ。これだけは使いたくなかったが……」
穿山は乱闘の続く神社の境内に走り込み、おりしも地面から沸き上がってきた影の塊の前に立ちふさがった。
「やいやいやい、影どもめ！　この桜吹雪が目に入らねえかっ！」



言いながら穿山は、バッと制服の上着を脱いだ。友人に描かせた背中一杯の桜吹雪を影に見せる。影は一瞬、動きを止めたが、そのまま穿山に向かって襲いかかった。
「バカ！　危ないじゃないかっ！」
影に飲み込まれそうになった穿山を、そばにいた陸上部の高見秋広が引き戻した。合わせた手のひらから光をスパークさせ、影を消滅させる。
「何ムチャなことやってんだ！」
高見に叱られ、穿山は不思議そうに首をひねった。
「せっかくの桜吹雪だったのに……」
「……お前、汗で絵が消えてるぞ」
高見が眉間を押さえる。穿山が叫んだ。
「畜生！　水性ペンだったのか！」

「ひーん、もお、やだ！」
泣きそうになりながら、かすみは影の合間をぬって走っていた。境内では男の子たちが女の子を守ろうとして、次々に影にやられていた。ここまできたものの、体力がもうもちそうにない。
「かすみちゃん、頑張るんだ。あの大桜の下まで行こう」
隣で忍が励ました。一緒にいた剣道部の鈴本竜亜も、あたりに気を配りながら、
「後ろの敵は、一臣たちが、身を犠牲にする覚悟で食い止めています。コノハナノサクヤヒメのご神木、あの桜を守らなくては」
「でも、どうすればいいのか……」
心細げにかすみが言う。
「かすみ！　こっちよ！」
前方で声がした。杏子が桜の下で、ぷっつり切れた神木の綱を結び直していた。
「杏子！　無事だったのね。一臣くんと弘明ちゃんは？」
かすみの問いに、杏子は弱くほほ笑んだ。
「……そうか。でも、きっと大丈夫さ。悪運だけは強いからな。とにかく、高嶺先生から連絡があるまで、ここで桜を守ろう」
忍が力づけるように言った。と、その時、背後の草むらから、影の塊が不意に飛びかかってきた。
「かすみさん！　危ないっ！」
「福井くん！」
テニス部の福井聖人がかすみをかばい、自分が影の犠牲になった。かすみが身構える暇もなく立ちすくんでいると、木刀に光を宿らせた剣道部の林秀樹が、影を一刀両断に切り捨てた。影はそのパワーに四散した。
「大丈夫ですか？」
林が尋ねる。かすみは瞳に涙を浮かべた。
「こんな思いはもう嫌よ！」



ACT.③ 空へ!!

「今日は何やら騒がしいなあ」
学校の屋上でひとり優雅にお茶をたてていた茶道部の松原喜明が、校庭の騒ぎに肩をひそめた。高嶺が何やら科学部の倉庫から、得体の知れないものを出してきたようだ。
「どう見ても飛べるとは思えないな」
自転車に羽をつけたような機械を軽く蹴飛ばして、高嶺が言った。文献探索をしていた生徒たちが、輪になって集まっていた。
「非常時だ。思い込みさえありゃあ、何でもできるさ。俺らも光玉でフォローするから、しっかり山頂まで届けてくれよな」
「まあ、借用するしかないですけどね」
どうやら白羽の矢が立ったらしい、科学部の秋山玲郎が、諦めたようにヘルメットをかぶった。表情がいかにも不安そうだ。
「高嶺先生、トランシーバーが直りました」
科学部の御園龍太郎が、高嶺にクトゥルフ型のトランシーバーを手渡した。
「おう、すまなかったな。これであいつに連絡がとれる。さあ、行くぞ」
高嶺と生徒たちが飛行自転車から離れる。代わって玲子が、不審そうに後ろに立った。
「本当に、私が押して飛ぶの?」
「ええ。あんまり深く考えないでください」
科学部の松本太が弱々しくほほ笑んだ。玲子が高嶺の合図で力一杯自転車を押す。
「先生！ 手加減してくださいよお！」
秋山を乗せた自転車は、いきなり校舎にぶち当たりそうになった。すかさずそこへ高嶺と生徒たちが、両手からほとばしらせた光を当てる。光に包まれた飛行自転車は、何とか体勢を立て直し、空へ舞い上がった。
「……何なんだ、ありゃ。翼が折れちまってんじゃないか。どうして飛んでるんだ？」
屋上で見ていた松原は、茶碗を手からぽろりと落とした。
「……心を鎮めるには、お茶にかぎる」
松原は再び茶碗を取り上げ、大きく深呼吸してお茶をたて始めた。

ACT.④ 女神覚醒！

山頂の花高生は、じりじりと追い詰められていた。
裏坂からはどろどろした液体のようなものが、じわじわと山頂に這い昇ってきていた。表坂からは黒い竜巻が、すぐそばまで迫っている。逃げ場はどこにもなかった。
「これじゃお手上げだな」
忍がそれでも笑顔で、言った。残った生徒たちは大桜の周りをぐるりと取り囲み、隙をついて飛びかかってくる影から身を守っていた。それが彼らにできる、ギリギリの抵抗だった。
「あ、あれは一臣先輩だ！」
裏坂の方を見ていた下級生が、駆け上がってきた生徒を見つけて声をあげた。
「ひええええええ、大変だったぜ」
続いて弘明が、そして残っていた男子生徒が姿を現した。
「もうだめだ。食い止めるのも限界だな。高嶺先生から連絡は？」
一臣がかすみに尋ねた。かすみはぶんぶん首を振った。
「人の苦労も知らないであのバカ兄はっ！ まったく役立たずなんだからァ！」
『誰が役立たずだって？』
突然、険悪な声がして、かすみは飛び上がるほど驚いた。
「もう、おどかさないでよおっ！」
かすみは制服の内ポケットからトランシーバーを取り出した。
「たか兄ちゃん！ わかったの？ 神様を呼び出す方法が？」
『今そっちに必要なアイテムを届けさせた。空飛んでくから注意してろ』
生徒たちは一斉に空を見上げた。黄昏に紅く染まった空には、飛ぶ鳥の姿さえない。
「ひーん、どこにも見えないよお。それまでもたなかったらどーすんのよお」
『まあ、そん時ゃそん時としてだな』
「たか兄ちゃんのバカあ！」



2人がもめている間に、いよいよ竜巻が近づいてきた。空からの救援はまだ来ない。

「どおしよう！　たか兄ちゃん！」

『お前の髪飾りで食い止めてろ。今時そんな飾りしてんのは、こーゆー時のためだろが』

かすみの悲鳴に、高嶺が答えた。かすみの表情が、ぱっと明るくなった。

「何なの？　髪飾りって」

横から杏子がかすみに尋ねた。

「うん、これね、神主だったおじいちゃんが書いてくれたおまじないの札なの。これで影を食い止められるかもしれない」

「その髪飾り、お札だったの」

状況も忘れて杏子が呆れた。横合いから陸上部の菊池和夫が、さっとかすみの髪から飾りを取った。

「僕が行きます。僕が飲ませてやりますよ」

続いてもう片方も、同じく陸上部の神守が取った。

「ちょっと待って！　何する気なの！」

「大丈夫だよ。男の子だしさ」

言うなり2人は左右に分かれて、走りだしていた。菊池は裏坂のぬめぬめした化け物の方へ。神守は表坂の竜巻の方へ。走りだした2人に、影が襲いかかる。

「危ないっ！」

桜の下から、幾つもの光が走った。せめて2人を援護しようと、みんな必死だった。

2人はかすみの髪飾りを持ったまま、ほぼ同時に影の中へ飛び込んでいった。液体の怪物と黒い竜巻は、あっという間に2人を飲み込んだ。女生徒たちから悲鳴があがった。

が、次の瞬間。

怪物と竜巻は動きを止めた。中からきらきらと光がこぼれてくる。時おり、蒼い光が表面を走った。苦しいのか、小刻みに体が震えている。自分の体ごとお札を飲み込ませた2人の、勇気の勝利だった。

「救援だ！　救援が来たぞ！」

山頂に現れた、輝く飛行自転車に気付き明るい声で誰かが叫んだ。

「落とします！　受け取ってください！」

自転車に乗った秋山が怒鳴った。上から落とされた風呂敷包みを、かすみはしっかりとキャッチした。それは桜の紋が入った、見事な細工の懐剣だった。

『それを大桜の根元の地面に突き刺せ。そこへみんなでパワーを注ぐんだ』

トランシーバーから高嶺が言った。かすみはうなずき、すらりと鞘から剣を抜いた。白い光があたりに走った。

「お願い、みんな！　力を貸して！」

かすみが両手で剣を構え、地面に深々と突き刺した。そこにいた花高生全員が、ありったけの力で光を作り、剣に注いだ。剣に吸い込まれた光は地面を走り、大桜の根元から一気に幹を駆け昇った。

光がスパークし、すさまじい力に跳ね飛ばされる。

彼らの目の前が、真っ白になった。

ACT.5 花鎮め

一瞬気が遠くなった彼らは、さらさらと頬を撫でるものに気付いてはっと我に返った。目の前の大桜が、満開の花を咲かせていた。頬に触れたのは、桜の花びらだった。

「桜が………！」

山の中に茂っていた、桜の木も、一斉につぼみをつけ、花を咲かせた。ヤマザクラ、カスミザクラ、ソメイヨシノ、タカネザクラ。もう桜はとうに散った、5月の半ばなのに。山はあっという間に、満開の桜におおわれていた。花の霞のように。

『……わたくしを呼んだのは、だあれ？』

大桜の中から、澄んだ声がした。かすみは太い幹にすがりついた。

「お願いです。助けてください！　私たちの花園町が、なくなってしまう……！」

『花園が……？』

「はい！　地霊が蘇ったんです。神様、どうか助けてください」

かすみは泣きそうな声で訴えた。

「これ以上友達がいなくなるの、嫌です」

『よく、ここまで頑張りましたね』

包み込むように優しい声がした。山頂の大桜が、ぼうっと白く光り始めた。

見上げた枝の先に、長い着物をまとった美

しい女の人の姿が、幻のようにゆらめきながら現れた。
「あれが、コノハナノサクヤヒメ……？」
彼らの唇から言葉がもれた。陽炎のようにはかなげな美女は、うっとりするような微笑を浮かべた。
「び、美人……！」
さすがの弘明も、ぱっくりと口をあけたまま硬直している。
美女はまだ震えている、液体の怪物と黒い竜巻に目を止めた。彼女が軽く手を上げると、指先から柔らかな光が走り、怪物を包み込んだ。きらきらした光の粒子に縁取られ、怪物は溶けるように消えていった。
境内をうろついていた影どもも、かき消すようにいなくなった。再び地下に封じられたのだろう。見ていた生徒たちの間から、歓声があがった。
そしてもうひとつ歓声があがったのは、今まで影に飲み込まれていた生徒たちが、草むらの中から起き上がった時だった。再会を喜ぶ声が、あちこちであがった。
『それでは花園の町を浄めましょうね。あなたがたも、手を貸してください』
サクヤヒメは、生徒たちに向かって優しく言った。彼女が袖を一振りすると、山中の桜が一斉に枝を震わせ、無数の花びらを風に舞わせた。
彼らはサクヤヒメとともに、手のひらの光を合わせた。柔らかな光が、桜の花びらを巻き上げ、美しい花吹雪となって花園町へと降りていった。空に描かれた絵巻物のように。流れ、波打ち、巻き上がり、さながら蝶の群れのように。それは夢のような光景だった。
花びらは輝く花嵐となって、花園町を浄めていった。花びらが風とともに通り過ぎるたび、もやのようにたちこめていた黒い霧が晴れていった。
『もう大丈夫ですよ、町へお帰りなさい』
サクヤヒメが、優しく言った。悲しみに満ちた瞳を彼らに向けて。
「どうも、ありがとうございました！」
彼らは深々と頭を下げた。サクヤヒメが花園町を護ってくれたのだ。
サクヤヒメは長い髪をサラサラとゆらし、しだいに姿が薄れていった。はらはらと舞い散る花びらの中、満開の大桜に吸い込まれるように。
彼らは言葉もなく、消えてゆく女神の姿を目で追っていた。またたきさえ忘れて。
大桜から、閃光が走った。思わず目をおおった彼らが再び顔を上げた時、女神の姿はどこにもなかった。

ACT. ⑥ 黄昏の終わり

「……何だか、ずうっと夢見てたみたい」
桜が消え、またもとの5月の山に戻った山頂で、杏子がぼんやりと言った。
「まあね。ずいぶん大変な冒険だったけど、どうやらこれで解決したみたいね」
かすみがにっこりした。音楽部の連中が、声を合わせて花高の校歌を歌っている。
「これ、またちゃんと返さないとな」
一臣が地面に刺した懐剣を抜き、きれいにぬぐって鞘に納めた。
「いやあ、大変だったねえ」
特製飛行自転車に乗っていた秋山が、ボロボロになった自転車を押してやってきた。
「……こんなので飛んでたのか。よく落ちなかったなあ」
忍が言った。秋山は肩をすくめた。
「もう飛べないよ。あれは高嶺先生たちが光玉使って飛ばせてくれたんだから」
「そういえば、もう光も出ないな」
弘明が、手のひらを眺めながら残念そうに言った。
「もとに戻ったのかあ。少し、惜しいような気がするなあ。コノハナノサクヤヒメがあんな美人だって知ってたら、玉砕覚悟で口説くんだった……」
「きゃーん、痛いっ！」
かすみが久々に石につまずき、派手に転んだ。杏子が助け起こしてやる。
「大丈夫？　ちゃんと足元見ないからよ」
「ひーん。また鼻、打っちゃったよお」
『嫁行く前に、鼻すり減ってなくなるぞ』
トランシーバーから高嶺の声がした。
『俺も美人に会いたかったな』
「何言ってんの。そっちは大丈夫だった？」
『ああ。きれいだったぜ、花吹雪。早く帰ってこいよ。家庭科部が、ねぎらいの料理作って待ってるぜ』
「うん。今から帰るね」
かすみはトランシーバーを切った。
「あれ、一番星じゃない？」
杏子が輝き始めた星空を指差した。山はもう薄暗く、夜の気配が近づいていた。時間が再び動き始めたのだ。
最後の花びらが風に運ばれて、黄昏の向こうに消えていった。



最終結果発表

お約束の豪華プレゼントの発表です。ランキング上位20名と、全部の参加者の中から抽選で10名に差し上げることになりました。当選した方々、おめでとうございます。

さて、いよいよ物語は完結しましたが、最終回の行動についてちょっとコメントなど。

今回の行動は、どれもバランスよく分散していたようですね。その中でもちょっと多めだったのは「かすみちゃんたちと表坂で、女の子を守る」です。次に人気があったのが、「かすみちゃんたちと表坂で、特技を生かして協力する」でした。過酷な倍率は勝ち抜けたでしょうか。この選択肢でランキングされた人は、自分のアイデアが実行できたと思ってください。

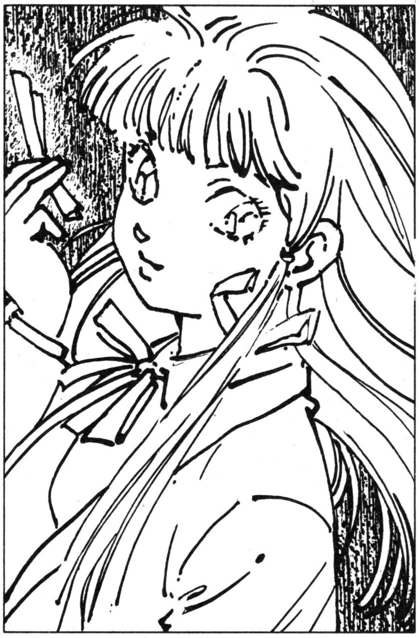
応募が少なかったのは「単独で表坂で、女の子を守る」でした。倍率は低かったのですが、本文の出番がなくてごめんなさい。

それから、「本文で活躍したのに、活躍していないキャラの方がランキングが上なのはなぜですか」という質問を受けました。これは「ランキングの下の方のキャラにも活躍させせたい」というポリシーがあったからです。要するに、ランキングが下だから、より活躍できることもあるわけですね。「ランキングされていなくても、印象的なキャラは本文に登場させます」というのも同じことですね。世の中、点数だけがすべてじゃありませんよ。

今回の活躍者は、飛行自転車の秋山くんでしたね。空から移動するというアイデアはいくつか見かけたのですが、「高校生らしさ」という点で選ばせていただきました。

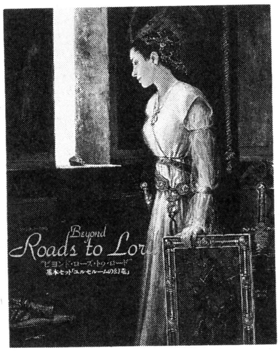
長い間「黄昏狩人」を応援してくれて、どうもありがとう。おたより読むのも、とても楽しかったです。また、次の機会にはふるって参加してくださいね。

それでは、またお目にかかりましょう♥



プレゼント賞品

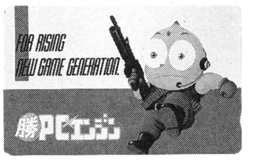
ここでお待たせのプレゼント賞品の発表です。ランキング上位者20名と、ランキングに関係なく10名、計30名のみなさんに、下のような賞品を送らせていただきます。いちおう上位の方から順に良いもの（と思われるもの）を割りふりますが、予想と異なった場合はあしからずご了承ください。

















※賞品例●「ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード」（遊演体）●「モンスターメーカー学園」（翔企画）●「ホラーナイト」ホビージャパン●㊘オリジナルグッズ　その他

「トワイライト・ハンター!」最終ランキング表

順位	得点	参加者氏名	キャラクター名	学年	クラブ
1	226	パトレーゼ	林　武松	2年	陸
2	222	アルファルファ	久住　マサト	3年	科
3	204	門那　幸治	三条　タケル	3年	科
4	195	小木　しどる	斎藤　るこ	1年	卓
5	189	明智	佐山　和雄	3年	卓
6	181	赤城　司	堀池　史郎	2年	科
7	179	パープー	関田　恵司	3年	囲
7	179	るーしぇ	成瀬　光一	1年	野
9	168	ランボー	ルーク　ソロ	2年	陸
9	168	サスカッチ円空	沢田　翔子	1年	陸
11	156	B・B	八雲　晶	3年	科
12	143	CHIYOGI	小山　まどか	2年	科
13	136	N.H	長谷川　成仁	2年	科
14	117	パンドラ	推名　春彦	2年	陸
15	112	堀江　敏博	伊集院　裕一郎	3年	科
16	111	山口　修平	中森　修平	3年	科
17	99	飛行人	長洲　保久	2年	科
17	99	篠田　訓男	冴場　直斗	3年	科
17	99	細川　あきら	西岡　大助	2年	茶
17	99	高木　洋子	鷹木　陽子	2年	剣
17	99	騎兵	水許　勘兵衛	1年	剣
17	99	メタルキング	菊池　和夫	2年	陸
17	99	RX	飛鳥　大地	2年	テ
24	97	PINX	磯辺　真季	2年	茶
25	96	鈴木　宏盛	前田　慶次	1年	剣
25	96	竜水　晶	竜水　晶	2年	囲
25	96	平　新一	神崎　誠	2年	陸
25	96	徳田　卓史	山森　正一	3年	囲
25	96	桜井　飛鳥	大岩　飛馬	1年	剣
25	96	宮野　健治	杉田　聡	1年	卓
25	96	雅宗参上!	日向　雅宗	2年	科
25	96	安部　恵三男	ジョジョ	2年	テ
25	96	ルパン三世	小倉　学	2年	野
25	96	ラドルフ	御園　龍太郎	3年	科
25	96	メロディ	藤沢　あかね	1年	陸
25	96	ヘイ!ラーメン	村上　元吉	2年	テ
25	96	カータン	大江　知一	1年	野
25	97	よーにゃ	中沢　広騎	3年	剣
25	96	のぱ	水原　敏貴	1年	陸
25	96	たかぎ	中村　友樹	3年	陸
41	95	坂本　陽祐	伊集院　善太郎	3年	囲
41	95	孔雀	酒井　一法	1年	テ
41	95	ル・タウ	松山　昴	2年	茶
41	95	ミッチェル	織田　真	2年	野
41	95	プラモマニア	牧野　草二郎	3年	科
41	95	まきまき王	ダン・ペニー	1年	野
41	95	K.S	水無月　龍牙	1年	剣
48	92	レファント・リュウ	岡田　桃太郎	3年	野
49	91	長島　克叔	市林　明	2年	剣
49	91	真也　琴美	渋江　琴美	3年	テ
49	91	金野　成樹	有馬　哲宏	2年	剣

順位	得点	参加者氏名	キャラクター名	学年	クラブ
49	91	カルマン	林　秀樹	2年	剣
49	91	おっさん	中橋　亮一	3年	科
54	88	魔敬塵	鈴本　竜亜	2年	剣
54	88	赤い彗星	藤堂　秀満	3年	囲
54	88	ヒューイ	十六夜　淳	2年	陸
54	88	オゴリ	藤井　八雲	1年	剣
54	88	らんま1/4	桜木　亮隼	3年	茶
54	88	みずき	恵野　直前	2年	囲
54	88	くるくるぱーてぃ	風上　命	1年	剣
54	88	Delt	瀬島　晃	2年	野
62	87	マンボウ	山崎　勝彦	1年	野
63	86	横山　学	高杉　良太	2年	剣
63	86	伊藤　正朗	上杉　拳児	2年	剣
63	86	アレス	高野　龍太	2年	野
66	84	遠藤　雅史	蒼　雲慶	2年	剣
66	84	ミカエル	宮内　玲	3年	剣
66	84	タイガーシャーク	星野　仙一	3年	科
66	84	Suke	紫野原　良	3年	剣
70	83	田村　誠	加藤　魔里	1年	茶
70	83	アドル	藤枝　弥紫	2年	剣
72	82	本橋　考二	堺　カズマ	2年	陸
72	82	すまいりー	五十嵐　輝彦	1年	科
74	81	篠原　壮司	李　明蘭	2年	陸
75	80	松本　太一	松本　太	3年	科
75	80	ランソード	羅　山	3年	剣
75	80	トトカルチョ	早瀬　遼	3年	囲
78	79	CDーゴブリン	如月　刃	3年	剣
79	77	趙雲子龍	服部　半蔵	2年	陸
80	76	まじんはひまじん	草薙　剣	1年	剣
81	75	コマネチ	平野　一	3年	囲
81	75	アドル・クリス	不流　俊幸	3年	野
81	75	かずちゃん	れいき	1年	剣
84	74	浦島　竜	亜　藍一朗	2年	科
84	74	たこやき	小山　秀一	3年	科
84	74	X68000	龍造寺　学	2年	野
87	73	立田　善久	水城守　和雄	2年	陸
87	73	定吉七番	大空　友和	2年	剣
87	73	松山　和海	松山　和海	2年	野
87	73	山田　太郎	中山　遼魔	1年	剣
87	73	バンディッツ	青城　零人	2年	陸
87	73	クレスト	不知火　明	2年	剣
93	72	北城　茜	北山　奈津美	1年	茶
93	72	歩く迷惑	井染　鷹介	2年	陸
93	72	渡辺　ツナ	甘粕　翔	2年	剣
93	72	宮内　宏司	萩本　竜	1年	野
93	72	H202	リン・チャン	2年	茶
93	72	B.BOX	鮎川　こず太	1年	剣
99	70	鳥羽　隆敏	鳥羽　隆敏	3年	科
99	70	長谷川　潤	白銀　渓	3年	剣
99	70	ベニテング・タケ	長井　創人	3年	科
99	70	さんご	真田　秀人	2年	テ

順位	得点	参加者氏名	キャラクター名	学年	クラブ
103	69	K・K	相田　未央	3年	科
104	68	にっかつ俳優科	水島　卓也	3年	音
105	67	夜叉王	関　直人	2年	陸
105	67	保田　憲明	笠原　誠	1年	陸
105	67	米田　弘樹	小森　剛	2年	陸
105	67	川端　修二	美剣　沙也香	2年	陸
105	67	沙木　旬	開智　進	2年	陸
105	67	高桑　外志夫	冴羽　遼一	1年	陸
105	67	軍長！織田信長	織田　信長	1年	剣
105	67	タクマ	鈴木　まさみつ	2年	陸
105	67	K.B	三橋　貴志	1年	陸
114	60	アゼル	江口　宏昭	2年	囲
115	59	幻夢帝II	影渡　龍崎	2年	陸
115	59	一条　聖	上条　明日香	2年	陸
115	59	ダンディ・ポン	雑賀　ヒョウ	1年	剣
118	58	戦部藤丸	永海　緋座子	1年	陸
119	57	825	麻柴　達也	2年	茶
120	56	白銀仮面	穿山　甲児	3年	陸
120	56	二川　朋也	古川　寿行	1年	剣
120	56	鳥天狗	秋山　玲郎	3年	科
120	56	凶	秋　恭摩	3年	陵
120	56	花の守裕組	杉田　啓子	1年	陸
120	56	ばんぶ	如月　正	3年	囲
120	56	とんちゃん	吉　幾与	1年	野
120	56	あいざね　みきこ	えぐさ　奈緒美	2年	陸
128	55	ピーチボーイ	刈谷　進	2年	科
129	54	のっち	鳴神　京一	2年	剣
130	53	アスタロス	連　美鶴	2年	茶
131	52	水野　なか	市川　あかね	2年	陸
131	52	神見	高村　清明	2年	野
131	52	炎のGAMER	阪本　茂	3年	科
131	52	あがり	三浦　登	2年	陸
135	48	中野　稔	長島　稔	2年	音
136	46	ミリャリャのQ	風谷　育美	2年	科
137	43	ぱ・い	風間　早雲	2年	陸
138	41	堀内　正幸	村雨　小夜	3年	科
139	37	丹間　和也	北斗　李穏	2年	剣
139	37	九頭龍	星川　英矢	2年	科
139	37	久米　幸夫	五十嵐　一樹	2年	陸
139	37	たーこれしきっ	藤風　静	2年	陸
139	37	こまっちゃん	小牧　純	1年	陸
144	30	Pooh!	剣　聖	3年	剣
145	29	クイーン	宮部　健一郎	2年	剣
145	29	ギタリスト長月	原田　三平	2年	囲
145	29	ALEX	樹影　遼	2年	陸
148	28	北山世ちゃん	北山　世子	2年	野
148	28	正義の味方	前原　茂	3年	剣
148	28	バルス	松田　一生	1年	剣
151	27	水樹　蛍	水樹　桂	3年	囲
151	27	いかすらいむ	久遠　猛	3年	剣
153	24	コッコ	大友　修一	1年	テ
154	22	野村　貴之	ドラゴ	2年	陸
154	22	ルピア	岸田　良	2年	剣
156	19	大谷　拓也	風間　光	2年	野
156	19	UME吉	御神　哲史	3年	囲
158	16	村雨　博樹	光明寺　二郎	2年	剣
158	16	滑川　弘之	安井　友和	2年	剣
158	16	トムキャット	星月　真	2年	剣
161	12	成原　あきら	中山　洋一	2年	科
162	6	ナチュ	天竜　登	3年	科
163	5	毛ガニ	三神　卓	2年	陸
164	3	池谷　昌紀	村　三吉	3年	科
165	2	松本　隆司	天河　新次	3年	科
166	1	吼天氏	暁　兵馬	2年	剣
166	1	鈴木　慎吾	浅川　和明	2年	野
166	1	風真　文	朝宮　善三郎	1年	剣
166	1	風車の弥七	佐々木　桃太郎	2年	剣
166	1	浜渦　龍一	浜渦　龍一	2年	剣
166	1	辻内　好司	真野　聖	2年	科
166	1	超人・R	羽田　光一	2年	剣
166	1	中島　修樹	孫　悟空	2年	野
166	1	谷野　寛	黄　天祥	2年	陸
166	1	杉山　芳英	佐倉　二礼	1年	科
166	1	吹雪　小夜	霞　震三郎	1年	剣
166	1	霞　震三郎	鎖文字　十矢	1年	剣
166	1	磯谷　尚艶	速瀬　瞬	3年	茶
166	1	フクチャン	清水　雅人	2年	野
166	1	バカボン	小松崎　歩	2年	陸
166	1	ケルヨン	朱道　貴幸	3年	剣
166	1	オロチ丸	松山　光	2年	陸
166	1	AKI	高見　秋広	1年	陸

おたより 2・5・30 ホームルーム

☆ご機嫌よう。最終回に燃えた、本文担当の潮見茉莉です。『黄昏狩人』、楽しんでいただけたでしょうか。
★えっと、せりかです。長い間おつき合いくださいまして、ありがとうございました。最後のおたよりホームルーム、始めましょう。

●こーゆーのって、好きだなー。なんて思っているうちに最終回になっちまった。早めに出すべきだった……。
(山口県・C.G人間)
☆と、思っている人も多いことでしょう。後悔先に立たず。次の機会には、そう言わないように、ちゃんと参加しましょうね。

●「のせろ！」とだけ書いてものらないなら、おくりものをつければのるんでしょうか。
(岩手県・羽柴当麻)
★モノによります。
☆こらこら。そーゆーことを言っちゃダメでしょ。モノをつけてもだめですよ。誠意はいつか通じるからね。

●高校受験で第1志望の都立高に見事合格。これも㊓PCエンジンのおかげだ。合格を祝して、ぜひのせてください。
(東京都・飯塚歳三)
☆おめでとう！ 良かったね。これからも㊓PCをよろしくね。

●あまりにこれが面白いので浪人してしまった。
(東京都・宮本玲仁)
☆……ご、ごめんなさい。

●1人でいるのはイヤだ。影と戦うのもイヤだ。文献調べるのも疲れるからイヤだ。だから文献調べてるヤツらのところでクラブ活動しようと思う。もんくあるか？
(北海道・くりす)
★何かつらいことでもあったんですか？
☆『黄昏狩人』って、こーゆーワガママにも耐えられるゲームだったんですね。

●やっぱり"現実的な学園モノ"がいいですね。次回作は「学校側VS生徒の校則WAS」なんてどうでしょう？
(徳島県・中野高宏)
●次は政界に巣くう、魑魅魍魎政治家たちのお話なんてのはどーでしょうか。
(埼玉県・J.BOY)

●せりかさん、今度はSFにしてください。
(北海道・D.KNIGHT)

☆次回作のアイデアもたくさんいただきました。新しいメイルRPG企画も進んでます。学園モノを期待してる人も多いだろうけど、『黄昏狩人II』というのはないんじゃないかな。シナリオはまだ未定ですが、期待して待っててくれるとうれしいです。
★では、また会う日まで。元気でね！



⬅夜叉王(埼玉県)



➡大野ねこ(岐阜県)





⬆梅ソーダ(北海道)



➡アンパン(東京都)



⬅ミュリヤリヤのQ(奈良県)



➡舟間知也(福岡県)

来月号は
プラチナムパレス
さまよえる白銀宮
最終回「白銀宮の大龍」

『改造町人シュビビンマン2』アイデア応募用紙

締め切りは6月10日必着です。

応募方法

① この用紙の表と裏に、必要事項を記入してください。
② この用紙は、封書として出すことができるようになっています。まず本誌から切り離し、キリトリ線にそってハサミを入れます。次に点線部分を山折り（外側にくるように折る）にし、Ⓐは Ⓐに、Ⓑは Ⓑにと、それぞれのりづけしてください。これでOKです。
③ 62円切手を貼って、ポストへGO！ 切手を貼り忘れた人はすべて失格となります。注意してください。
④ ひとり何作でも応募できますが、応募用紙一枚につき一作とし、複数応募される方は、この用紙の裏面をコピーし、必要事項を記入のうえ、封筒で送ってください。住所、氏名、年齢、性別、職業をお忘れなく。

のりしろⒶをここに貼る

のりしろⒷをここに貼る

のりしろⒸをここに貼る

住所					
氏名		年齢	歳	性別	男・女
職業		TEL			

キリトリ線

キリトリ線

おそれいりますが62円切手をはってください。

102-□□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
(マルカツ)勝PCエンジン編集部
「改造町人シュビビンマン2」アイデア募集係行

まずはアンケートに答(こた)えてほしい

1.『改造町人シュビビンマン』のイメージは？

2.『シュビビンマン2』をどんなゲームにしてほしいですか？

3. 太助とキャピ子のどちらが好きですか？

Ⓐ太助　Ⓑキャピ子

4. シュビビンマンの攻撃方法はどれが良いですか？（2つまで）

Ⓐビーム　Ⓑ剣　Ⓒキック　Ⓓパンチ

Ⓔその他（　　　　　）

5. アニメシーンはあった方が良いですか？

ⒶYes　ⒷNo

6. 5でYesと答えた方、どんなアニメシーンを望みますか？

7. 今までにおもしろいと思ったゲームは？

①

②

8. どのジャンルのゲームが好きですか？

Ⓐアクション　Ⓑシューティング　Ⓒロールプレイング　Ⓓアドベンチャー　Ⓔシミュレーション　Ⓕスポーツ　Ⓖパズル　Ⓗその他（　　　　　）

9. 開発担当者へのメッセージをどうぞ。

シュビビンマンシェイドの愛称(あいしょう)

男		女	

➡敵(てき)キャラライラスト⬅

のりしろⒶ

のりしろⒷ

のりしろⒸ

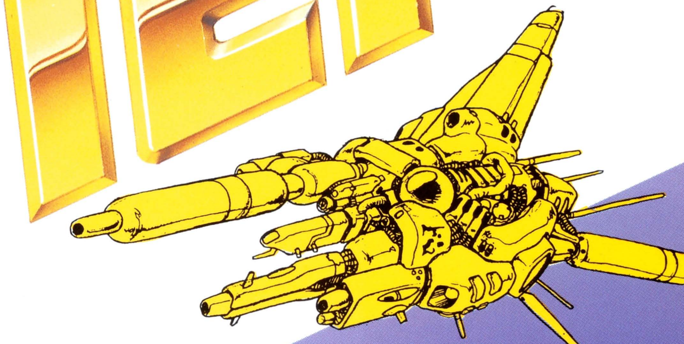
STAGE1～4
マップ大公開！

キャラバン
公式認定SOFT
the 6th

川田達人のアドバイスつき!!



SUPER STAR SOLDIER



㊡攻略本 vol·1

ハドソン／7月6日発売／¥6,500　STG　4M



川田達人

本名、川田忠之、北海道苫小牧市生まれの25歳。ハドソンのゲームデザイナー。これまでに『ダンジョンエクスプローラー』や『ガンヘッド』、そしてこの『ＳＳＳ』を手がける。無類のプロレスマニアとしても有名で、プロレス団体〝ＥＷＡ〟に「フットルース川田」の名で参加している。得意技はダイビングヘッドバットなど。

まずは重要データを頭にたたき込め!!

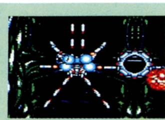
パワーアップアイテム

『ＳＳＳ』には、４種類の通常攻撃兵器と、２種類の特殊攻撃兵器が用意されている。通常兵器は、色で分けられたアイテムを取ることで選択し、以後同じ色のアイテムを取るごとにパワーアップ。敵の攻撃をくらうとパワーダウン。最強レベルでさらに取ると、敵を一掃するボムに！

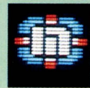
特殊攻撃兵器

２種類の特殊兵器は、たまに出現する英文字のアイテムを取ると装着できる。２種類同時には装着できないぞ。

ホーミング



自動追尾式。勝手に敵を追いかけて片づけてくれる。

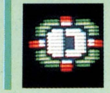


たくさんとるにつれ、スピードが速くなる。とても役に立ってくれるのだ。

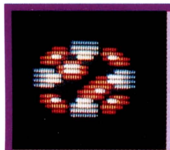
オプション



自機の周囲に２機のオプションを装着。装着時に①ボタンを押すと、オプションを回せる。ただし、弾を撃ってくれるわけではない。

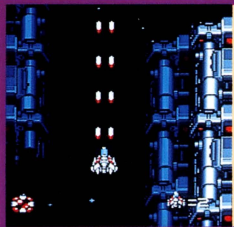


マルチショット



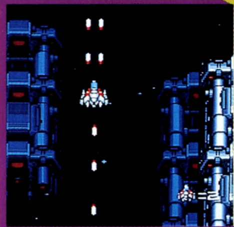
ゲームスタート時に装備している通常兵器。連射できるので、攻撃力は高い。非常に使いやすいので、これをメインに攻撃パターンを考えよう。

初期状態



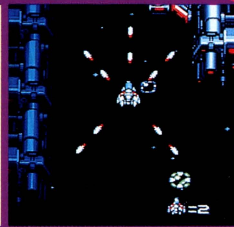
前方向のみの連射で、バリアもない。この状態ではかなりキツイぞ。

レベル２



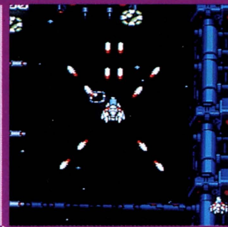
前２連射＋後ろ単発。前後の敵は怖くないが、横から攻められると…。

レベル４



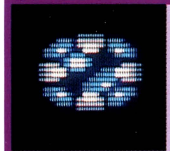
前３方向＋後ろ２方向の拡散。広範囲に攻撃できるが、正面の敵が…。

最強レベル



広範囲の攻撃＋前方２連射。これにホーミングさえあれば、ほぼ完ぺき。

リングレーザー



大きなリングレーザーを発射する。狙わなくても当たるのはいいけど、威力はいまひとつ。ザコを一掃するときには便利な兵器だ。

初期状態



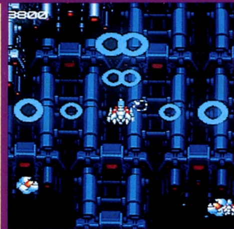
前方向のみレーザーを発射する。でもカタい敵にはほとんど意味なし！

レベル２



前と後ろに攻撃できる。でも横方向は無防備なので、けっこうつらい。

レベル４



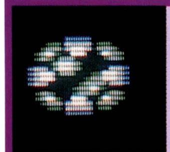
前＋横方向に攻撃できる。斜めや後ろにスキができるのがネック。

最強レベル



前に４連射。前方の敵は広範囲に攻撃できるが、後ろはまったく攻撃不能。

スプレッドレーザー



サンダーで広範囲の敵を掃討する。威力はすごいんだけど、横や後ろの敵には役に立たない。また攻撃がすごすぎて、画面が見づらくなる。

初期状態



前方に短いレーザー。これだけだと、けっこうつらいものがある。

レベル２



レーザーが長くなる。弾は破壊できないが、役には立ってくれるぞ。

レベル４



前は長く、左右斜めには、短いレーザー。けっこう使える兵器になる。

最強レベル



前も左右斜めも画面いっぱいに伸びる。特殊兵器もあればかなり役立つ。

ファイアー



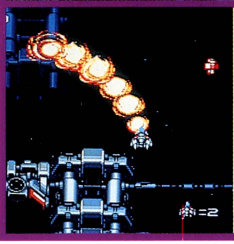
左右にうねうね伸びる火炎。なかなかオリジナリティあふれる攻撃兵器なのだ。ただ、強力ではあるけれど、炎の動きが制御できないのが難点。

初期状態



前方に短く、首を振らない炎。ザコ敵相手では、かなり不利になる。

レベル２



炎が首振り運動するように動く。けっこう強力でカタい敵も一掃する。

レベル４



炎が２つになる。ちょっと短いけどなかなか役に立ってくれるのだ。

最強レベル

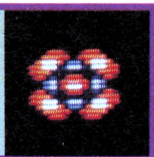


長い炎が２つ。後ろは攻撃できないが、横の敵はバリバリ倒してくれる。

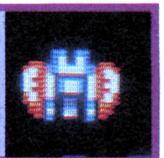
ザコキャラデータ

『SSS』に登場する多彩な敵のうち、ステージ4までに登場するザコのすべてを網羅したデータリストだ〜!! 攻略の参考にしてくれ！

オルス
単調に左右に蛇行しながら編隊で飛んでくる。弾も撃たないし、要するにただのザコだ。



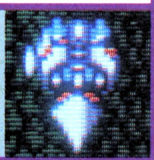
パタクリ
左右から飛来し、大きく円を描く。うっかり接触してしまうことがあるので注意しよう。



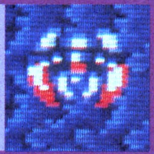
グラスリ
上または下から飛来し、画面中央で少しだけ軌道修正する。パターンさえ読めば楽勝。



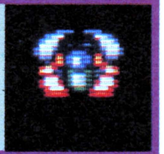
ジャイアントミサイル
直線的に飛んでくるだけの敵。大きいうえにカタくないので倒しやすいが、接触せぬよう注意。



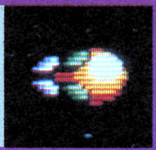
ツイテクゾー
自機にすり寄ってくる。自機をハデに動かさなければ、ダメージを受けずに倒せるはず。



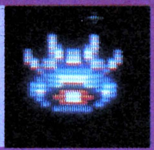
アワゾー
自機に縦軸を合わせて寄ってくる。マルチなら楽勝だけど、ほかの武器だとちょっとつらい。



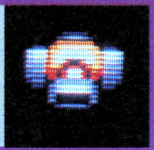
ジャンパー
飛び跳ねながら弾をばらまく。小さい弾はオプション以外では破壊できないので注意。



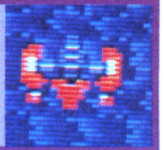
デューク
自機と縦軸が合ったところで下に飛んでくる。斜めに攻撃できれば、楽に倒せる敵だ。



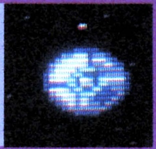
マワリン
大きく円を描く。けっこうしつこく画面に残っているので、うっかり接触しないように。



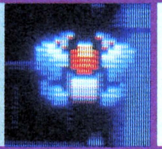
ヨーレー
往復レーザーを発射する。真正面で撃とうとすると、ダメージを受けやすい。要注意！



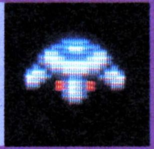
ルイド
外殻を破壊すると、ゆらゆら落ちてくる。破壊不能。非常にうっと〜しいのだ。



ティラス
けっこうトリッキーな動きだけど、編隊の密度が高く、カタくもないので、案外楽に倒せる。



ピョンピョリーナ
ぴょんぴょん跳ねながら降りてくる。動きはトリッキーだがたいして苦戦しないはず。



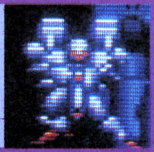
ドランク
動きはノロいがホーミングと小さい弾を撃ってくる。見かけたら早めに撃破しよう。



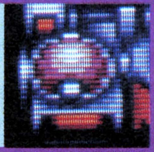
デルタ
2機編隊で出現。3方向の弾と4方向にホーミング、そして4連レーザーで攻撃してくる。



レイガス
背景のような姿をしているが、自機が近づくといきなり、レーザー攻撃しながら動きだす。



チャーマン
地上砲台。くるくると回転しながら、小さい弾をまき散らすように発射してくる。



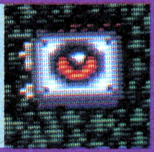
カーメン
小さいうえに動きがトリッキー。でも1発で倒せるので、パワーアップしていれば大丈夫。



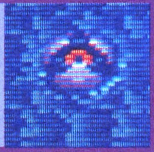
H・A・F・V
自機を狙い撃ってくる。ちなみに名前はヘビー・アーマード・ファイティング・ビーグルの略。



ハグリー
森の中に隠された(?)地上砲台。自機めがけて小さい弾を発射してくる。



バブラー
水中から浮上してきて、ハッチを開き、小さい弾を発射する。けっこう面倒な敵だ。



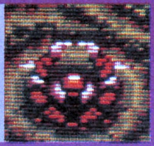
スピンニードル
集団で出現する。円を基準にした、ちょっとトリッキーな動きをする。そんなに怖くない。



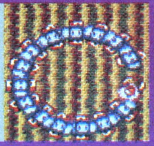
サンドラー
ロボットの残骸のような顔をしているが、いきなりむっくり起き上がり、攻撃してくるのだ。



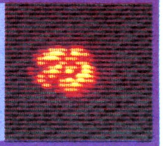
ヘル・スナイパー
アリ地獄のようなロボット。小さい弾を3方向に発射する。ちょっとカタい。



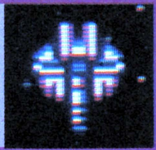
デッガー
うねうねと動くヘビのような敵。とても大きくてカタいけど、接触してもダメージは受けない。



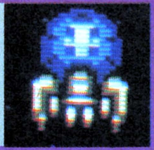
火山弾
ステージ3のマグマ地帯で噴き上げている。うっかり接触しないように注意しよう。



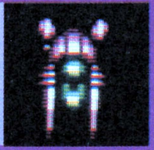
ウロンC.H.A
けっこう直線的な動きで自機を脅かす。カタいので、パワーアップしていないとつらい。



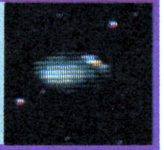
テンタクラー
反復運動しながら降りてくる。カタいうえに弾をばらまいてくるので、早めに撃破したい。



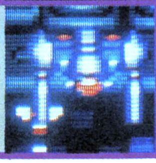
スピナー
ふらふらと揺れながら弾をバラまいてくる。ちょっとカタいので注意が必要な敵だ。



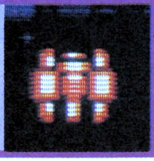
スペース・スライム
弾を当てるとピクッと動き、自機に激突しようとする。けっこうカタくて小さい。強敵だ。



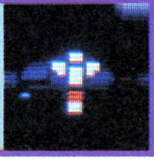
ハンダー
横に移動しながら、ミサイルをばらばら発射してくる。本体はあまりに強くない。



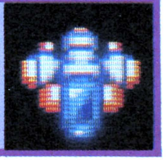
スラント
高速で飛んでくる。けっこう激突しやすいので、武器のパワーが弱いときには注意しよう。



ミサイル
ただ直線的に飛んでくるだけのと、ホーミングしてくるものの2種類ある。



アイテムキャリー
アイテムを持っている。ちなみにコンティニュー玉を持っているのは、カプセルが赤い。



ステージ1～4マップ大公開だっ!!

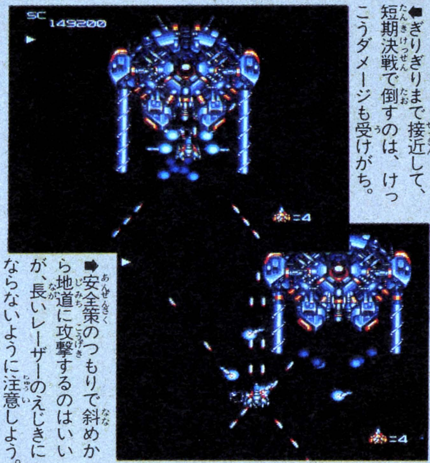
STAGE 1

宇宙に浮かぶ基地を舞台に激烈な戦いが始まる!!

このテのSTGの定番、宇宙空間に浮かぶ基地（？）から、ゲームはスタートする。最初のステージだから、ボスとの戦いを除けば、難度はさして高くない。パワーアップアイテムに慣れるためのステージと考えておこう。

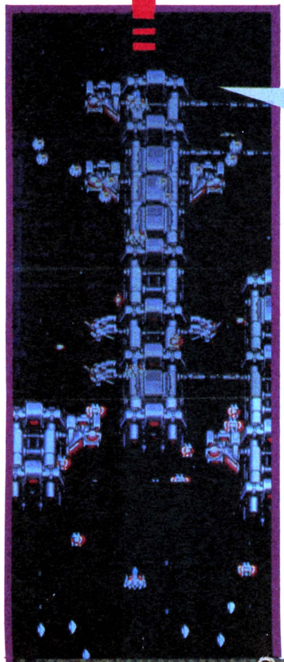
BOSS スターブレインMK-II

キャラバンステージの前半のボスと同じ。キャラバンステージと同じように接近戦でしとめてもいいけど、次のステージのことを考えるなら、ダメージを受けないよう、安全に倒したほうがいい。斜めからマルチかスプレッドで攻撃するのだ。ただし、長～いレーザーに押しつぶされて、ダメージを受けないように注意しよう。



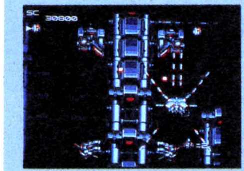
⬅ぎりぎりまで接近して、短期決戦で倒すのは、けっこうダメージも受けがち。

➡安全策のつもりで斜めから地道に攻撃するのはいいが、長いレーザーのえじきにならないように注意しよう。

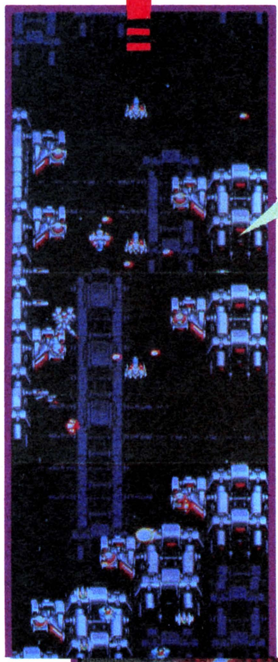


ミスしなければ、このあたりでマルチショットのフルパワーに、ホーミングミサイルも装備されているはず。でも、背景に隠れるように配置された砲台チャーマンは、小さくて破壊不能な弾を発射してくる。十分注意しよう。





⬆チャーマンの小さな弾は見えにくい。要注意だぞ！

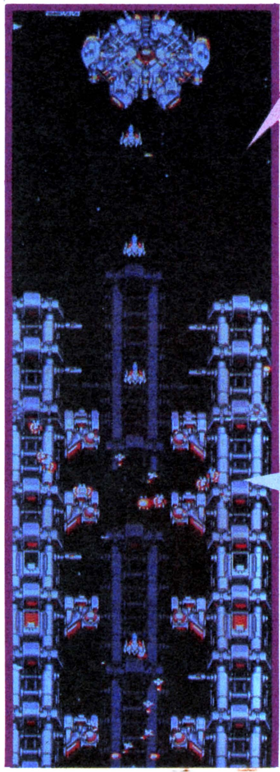


大量のミサイルが降り注いだ後、ザコ敵の攻撃も、ちょっと激しくなってくる。とくに、背景のような顔をして、いきなりレーザーを乱射するレイガスには、注意が必要だ。動きだす前からスプレッドを浴びせておこう。

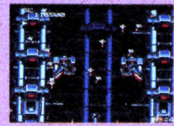




⬆レイガスはスプレッドで楽に倒せるぞ！

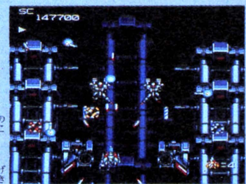


ボス敵の直前、中央付近に待っている2体のレイガス。2体同時に破壊するのは難しく、けっこうダメージをくいやすい。ムリに倒そうと考えないで、画面上ギリギリに退避したほうがいいだろう。

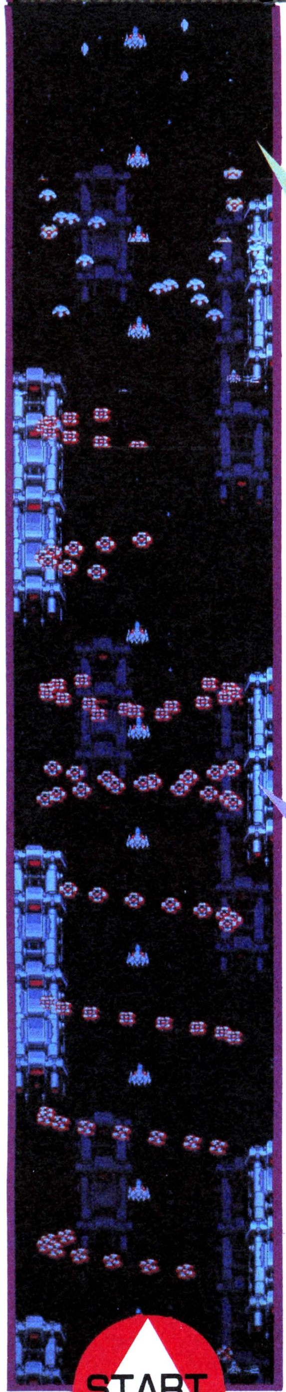


⬆2体同時の攻撃は、とてもやっかいだ。

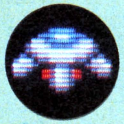
ミサイル発射口と砲台チャーマンのパターンがしばらく続く。降ってくるミサイルは、なるべく逃さず破壊しよう。敵を200機破壊するたびに、コンティニュー玉が出現するぞ！

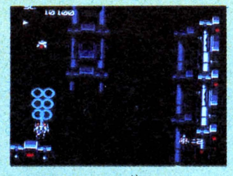


➡ミサイルは残らず撃破しよう。



ピョコピョコ跳ね回るその姿を、楽しいと感じるかうっと～しいと感じるか。ピョンピョリーナが編隊で出現する。ここまでにマルチショットのアイテムが2つ、リングレーザーが2つあるはずだから、問題なく倒せるはずだ。





⬆ぴょこぴょこ跳ねるピョンピョリーナ。

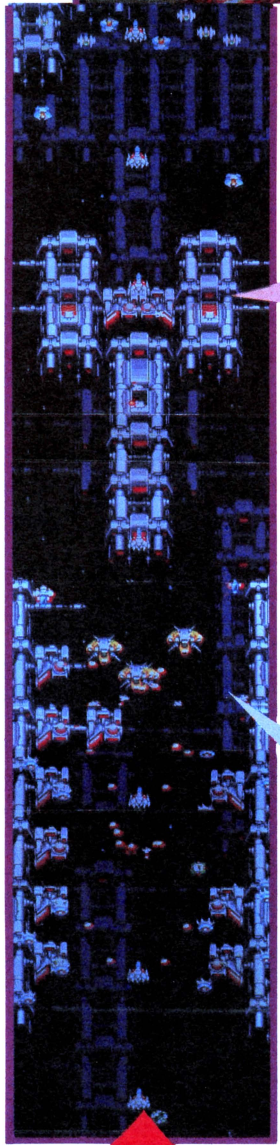
『ガンヘッド』を思い出させる高速スクロールから、ゲームはスタートする。敵はオルスなどの弱いヤツばかりなので、のんびり操作感覚をつかむ時間はあるわけだ。セレクトボタンで自機の移動スピードを3段階に変えられるので、ここを利用してどのスピードが自分に合っているかを、確かめるのもいいだろう。



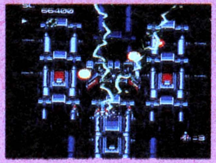
⬆高速スクロール。画面でお見せできないのはザンネン。



⬆画面左上の三角が、スピード表示。3段階あるぞ。

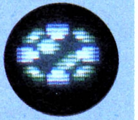


スプレッドとオプションが手に入る。スプレッドのフルパワーは、かなりの威力がある。初心者はこの組み合わせでプレイすると、気持ちよく進めるはずだ。



⬆スプレッドでつゆ払い、弾はオプションで処理。

黄色いファイアーと、緑色のスプレッドのアイテムが初登場。スプレッドのほうは使いでがあるからいいけど、ファイアーは慣れないと非常につらいものがある。なお連射パッドを使ってプレイする場合、マルチ以外の武器を使うときは、連射はオフにしておこう。

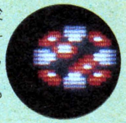




⬆おもしろいけど使いづらいファイアーなのだ。



中ボスを倒したすぐ後には、アイテムがいっぱい待っている。弾をくらってパワーダウンしてしまった人は、ここで回復させておこう。なお、3つのアイテムのうち、最後のひとつは必ずコンティニュー玉。『ガンヘッド』と同じく便利なもの。取り逃すな！



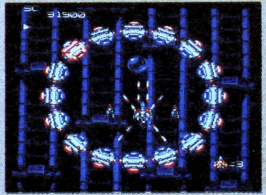


⬆アイテムが3つ降ってくる。やられたときはこれで回復させよう。

中ボス

ラザロ

回転しながら、弾を発射してくる。1か所だけ赤くなっている部分が弱点だが、敵の内側に入らないと絶対にダメージを与えられない。ムリに弱点を狙わなくとも、連射しながら、敵の弾を破壊するのに集中していれば、勝手に弱点に当たるぞ！



⬆中に入らないと、ダメージは与えられない。怖がらずに動きを見て、敵の弾の破壊に集中しよう。



川田達人の SSS卍固め

4＋2種類のうち、いちばんのおススメはマルチショットとホーミングミサイル。スプレッドレーザーもけっこう役に立つけど、後ろに攻撃できないのが最大の弱点だ。このゲームは後方から出現する敵が多いからね。



⬆慣れてるってのを考えなくても、この組み合わせがベストだと思うよ！

STAGE 2

陸地の緑と海の青に待つカタ～い敵の大編隊!!

まばゆいばかりの新緑の大地からスタート。敵の地上基地から港、そして美しい海へと、戦場は移り変わってゆく。港で待ち受ける戦車H・A・F・Vや三角翼のデルタなど、某アーケードシューティングを思い起こさせるステージなのだ。

BOSS

ビッグビルダー

海上基地なんだけど、海底に固定されているわけじゃない。スローだけどちゃんと移動するのだ。正面の守りは固いけど、そのほかはけっこうザルな守備。ホーミングと3方向弾に気をつけていれば、苦戦することはない。ただし、後ろや斜めに攻撃できる武器がないと、話は別。いきなり強敵になるので注意しよう。



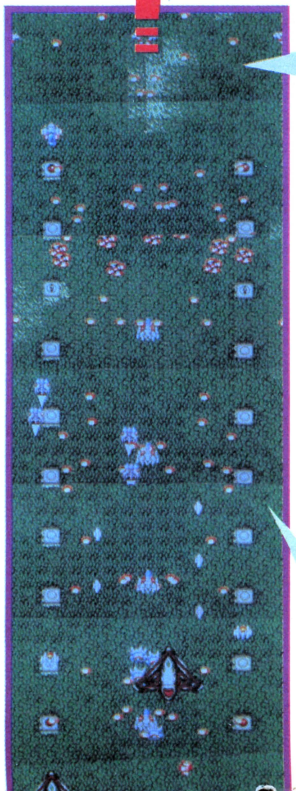
⬆正面の攻撃はかなり激しいけど、背後の守りはかなり薄い。



⬆このあたりから斜めに攻撃するのがベスト。当たり判定は大きいので、狙う必要もないのだ。



⬅正面の守りは固い。マルチなら背後や斜め後ろから、スプレッドやリングなら斜め前から攻撃しよう。けっこう簡単に倒せるぞ。

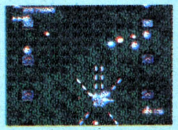


ホーミングと通常弾の攻撃を持つドランクが出現。接近戦でイッキに撃破してしまおう。

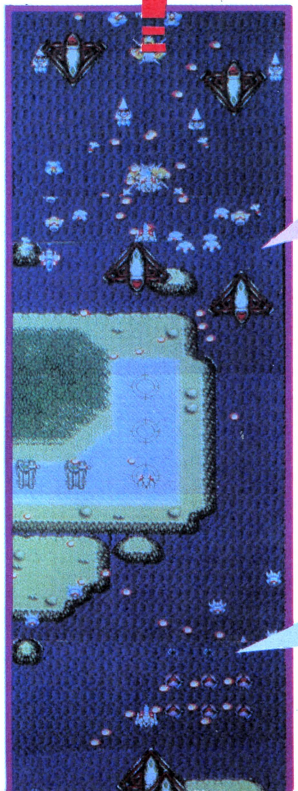


⬆小さい弾を発射する前にたたいてしまおう。

地上砲台ハグリーが、左右に存在している。武器のパワーが低いと、かなりつらいぞ！

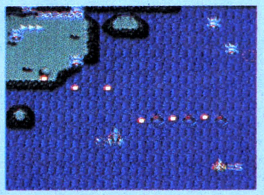


⬆マルチかスプレッドがフルなら楽勝だ。



ホーミングミサイルとスプレッドレーザーのアイテムが手に入る。ホーミングは非常に役に立つけど、スプレッドでこの先のボスと戦うのは、なかなかつらいだろう。

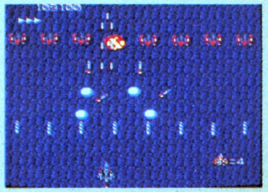
バブラーが横3列にずらっと並んでいる。ぎりぎりまで近づいて連射しておかないと、悲惨なめにあうぞ。



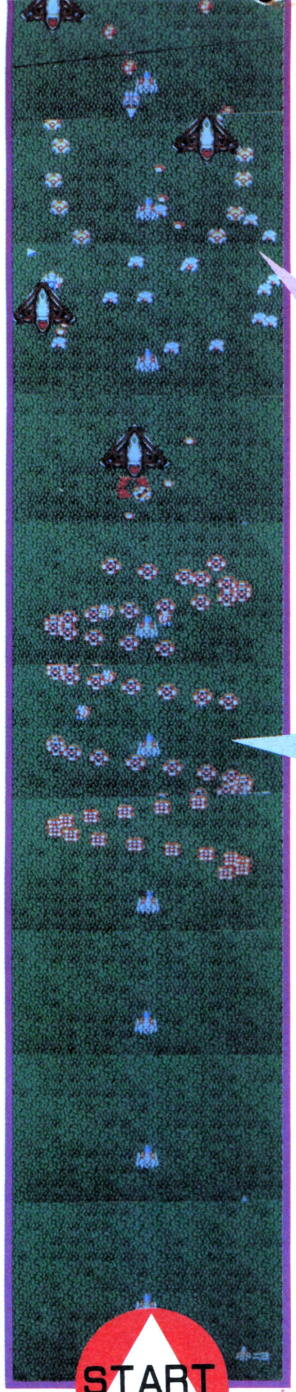
⬆壮観というか凄惨というか……。



ピョンピョリーナやティラス、ジャイアントミサイルなどのザコ敵の猛攻。そしてとどめに往復レーザーのヨーレーが、横1列に出現する。レーザー発射前にたたけるくらい、十分なパワーアップがないと、ダメージを受けるハメに陥りかねない。ここでダメージをくらうと、ボスとの戦いに支障をきたす。できればフルパワーアップで切り抜けたいところだ。



⬆ヨーレーの編隊は、フルパワーアップなら楽勝なんだけど……。



ピョンピョリーナ、マワリン、ジャイアントミサイルと、敵が連続で攻撃してくる。ここまでで登場するパワーアップは、わずかにマルチとファイアーひとつずつ。ダメージを受けるとかなりつらい戦いを強いられる。くれぐれもムリな突っ込みはしないように。



⬆敵の攻撃がどんどん激しくなってゆく。

ステージ1と同じくオルスの編隊からスタート。途中パタクリの編隊が加わって、とどめに下から、三角翼の攻撃機デルタが出現する。カタいデルタは画面上に到着するまで、攻撃をしかけてこない。攻撃される前にたたこう。

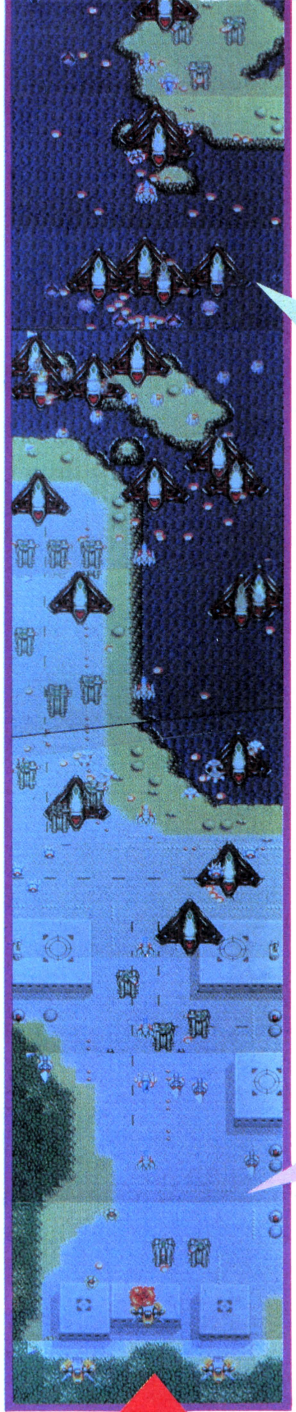


⬆スピードは遅いが非常にカタいデルタ。



⬆オルスとパタクリの連携攻撃だ。

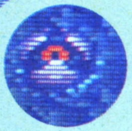
START



ツイテクゾーやデルタ、そしてH.A.F.Vにバブラーと、陸上と空中、海面から敵の攻撃を受けることになる。とくに海中からひょっこり顔を出し、弾を発射してくる水中砲台バブラーには注意が必要。



⬅砲塔が回転する前に撃破しよう。

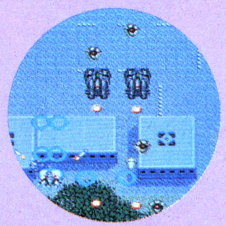


➡ハッチが開いたら、弾を発射する合図。

トリッキーな動きのカーメンと、移動しない分正確に狙ってくる戦車H・A・F・Vが出現する。戦車の弾をよけるときには、カーメンの編隊に突っ込まないように注意しよう。ここの直前に登場するアイテムはリングレーザー。パワーが低いと使えないぞ。



⬆カーメンの編隊に突っ込まないように。

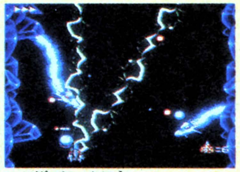


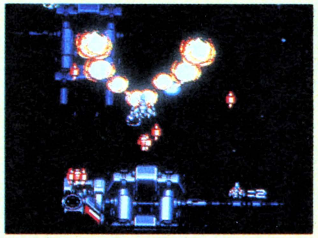
⬆H・A・F・Vは、正確に自機を狙ってくる。ちょっとカタいけど、早めに撃破したい。



川田達人の SSS卍固め

スプレッドレーザーとファイアーは、後ろの敵は攻撃できないが、障害物やカタい敵を貫通してくれる。ステージ6なんかだと、かなり役に立ってくれるんだ。でもファイアーは、あのユニークな炎の動きに慣れないと、ちょっと使いにくいかもしれないけどね。





⬆障害物を貫通するスプレッドレーザー。これで後ろに撃てれば最高なんだけど……。

⬅ファイアーは、慣れないと使いにくい。ユニークで好きなんだけどなぁ…。



ミロはじめの SSSは とっても テレレンですな

『ガンヘッド』を極めた人間として、『SSS』を見て思うのは、前者が演出効果バリバリの「見せる」STGだったのに対し、このゲームは派手さもあるものの前者と比べると難度がぐっと高く、オーソドックスなつくりでSTGマニアを「魅せる」ゲームだと思うなあ。



ミロはじめ 本名、川口一。STGをこよなく愛している。『ガンヘッド』では5分105万点、2分48万3000点のハイスコアを誇る。

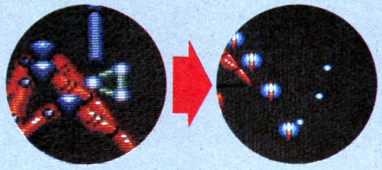
STAGE 3

荒涼とした砂漠と火山を舞台に、戦いは続く……

ステージ2の美しさからうって変わって、戦闘の後と思わしき残骸が点在するわびしい山地へ。砂漠っぽいカーキ色から、暗い火山の色に移り変わる景色をしりめに、新たに繰り広げられる激しいバトル。待ち受けるのは、恐るべきワナ……。

BOSS デス・スコルピオ

左右に移動しながらレーザーを撃ってくる。前後に移動することはないが、左右の移動を停止したときは要注意。尾が伸びて襲いかかってくるうえに、3方向に分裂する弾を発射するのだ。レーザーとの接触に注意して、連射で倒そう。



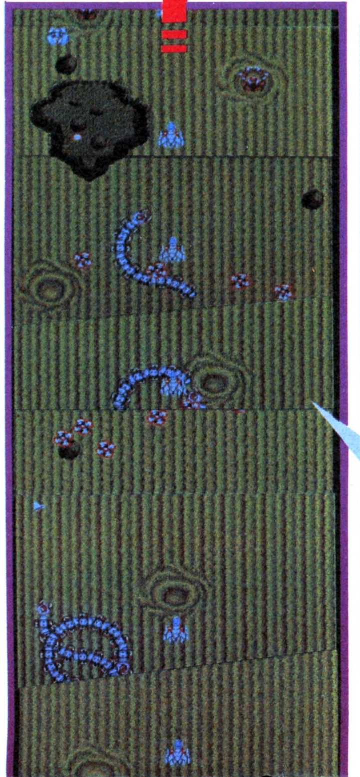
⬆尾の攻撃の後に発射する三角の弾は、ゆっくり自機に近づいてから、3方向の通常弾に分裂する。正確に狙ってくるので、回避には十分注意しよう。



⬅左右に移動しながら、レーザーで攻撃してくる。弱点は口の中。狙わなくても連射で当たる。



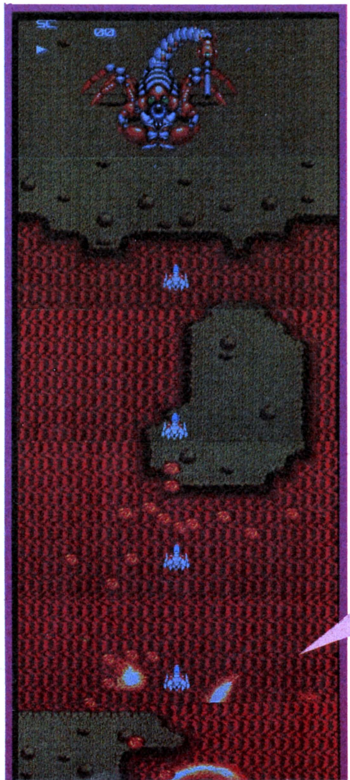
⬅左右の移動をやめたら要注意。尾が伸びて、自機めがけて襲いかかってくるのだ。



ヘビというかムカデというか、とにかくうねうねと気色悪い動きで自機に迫る、デッガー。接触しようが激突しようが、べつに痛くもかゆくもないが、こちらの発射する弾は、長い体に吸収されてしまう。こいつと一緒に出現するジャイアントミサイルなどに激突しないよう、注意しなければならない。頭に16発ぶちこめば倒せるが、狙うのは至難の技。こいつの体も貫通できる、スプレッドレーザーかファイアーで攻撃すると、けっこう楽に倒せるぞ。



⬆このデッガー、なかなか面倒なのだ。



マグマが地面に激突したときにできる火山弾。たくさん発生するだけに、200個破壊してコンティニュー玉を出現させるチャンス。地面に激突する場所のぎりぎり手前に自機を置いて、ただ連射するだけで、簡単に数を稼げるのだ。武器がパワーダウンしているときには、コンティニュー玉を変化させる前に取って、武器のパワーを回復させるのに使うというのもいいだろう。

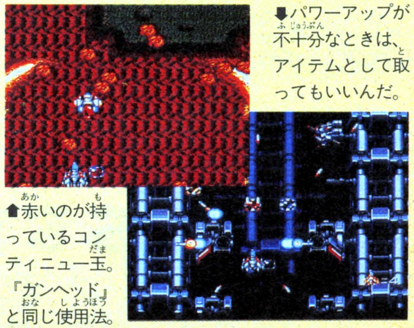


⬆火山弾をガンガン破壊して、コンティニュー玉を出現させるのだ！



川田達人の SSS卍固め

取った数だけその場でコンティニューできるコンティニュー玉。でも『SSS』では自機は最大9機までしかストックできない。ある程度取ったら、パワーアップの予備アイテムとして活用してもいいね。



⬇パワーアップが不十分なときは、アイテムとして取ってもいいんだ。

⬆赤いのが持っているコンティニュー玉。『ガンヘッド』と同じ使用法。



START

アリ地獄のようなうずの中に、敵ロボットが存在する。3方向に発射する通常弾は、自機の位置をかなり正確に狙ってくる。弾を発射する前に近づき、連射で倒してしまおう。なおギラギラしていて危なそうなうずまきは、通過しても自機に何の影響も及ぼさない。ちょっと安心。



⬆いかにも危なそうな渦巻の中には、敵のロボットが！

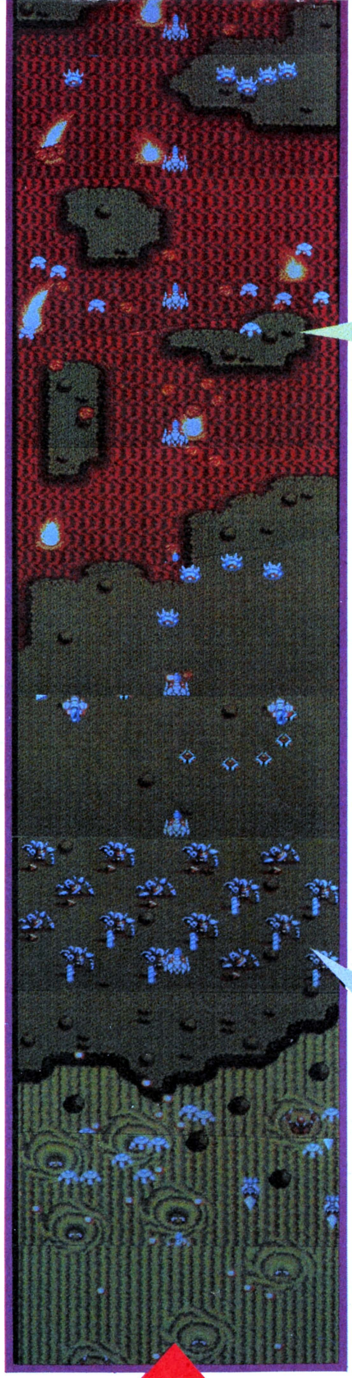
上下からのグラスリ編隊を楽々切り抜けた後には、背景と思っていたロボットの残骸がムクッと起き上がってレーザー攻撃してくる。起き上がってくるヤツ、こないヤツは決まっているので、どれが攻撃してくるかを覚えてしまえば簡単に撃破できる。ただしカタいうえ、寝ているあいだは当たり判定がなく、正面きって撃ち合うのは危険。移動はせず、攻撃は縦方向だけなので、斜め攻撃で倒そう。



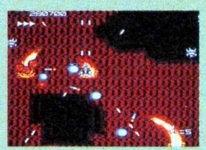
⬅背景の一部のようなふりをしているが…。



⬆ムクッと起き上がってレーザーで攻撃してくるのだ。



噴き出すマグマが恐怖のエリア。接触すると熱そうだからって、ついトンネル部分をくぐりたくなる。でも、赤い炎にはいっさい当たり判定がない。本当に注意しなくてはならないのは、炎が地面に激突したときに噴き上げる火山弾。けっこうひんぱんに噴き上げるし、画面下ぎりぎりの場所でも発生するので、激突してしまうことが多い。発生場所の直前で撃つといった動作が必要になる。



⬆火山弾は、炎と違って当たると痛いぞ！

残骸ロボットのサンドラーがたくさん存在している。この中の半分くらいはレーザーで攻撃してくるので、注意する必要がある。ちなみに、横4列×縦3列に並んだサンドラーのうち、左から2番めと真ん中の2機は、絶対に起き上がってこない。ここに自機を紛れ込ませ、斜め攻撃をうまく使って切り抜ければ、サンドラーからはダメージを受けずにすむのだ。



⬆サンドラーの大群は、安全地帯とパワーアップで切り抜けよう。



STAGE 4

不気味な敵が襲いかかる超鈍速スクロールの宇宙

ステージ1と同じく宇宙空間が舞台なんだけど、これがまた異常に短い。ステージ全部で4画面分しかないのだ。じりじりと、目に見えるか見えないかくらい、遅くスクロールする。そういうわけだから、ポイントチャートで攻略するぞ。

8



ジャンパーのパワーアップ版、スーパージャンパーが出現する。ジャンパーと同じ行動パターンだけど、8方向に小さな弾をばらまいてくる。いままでのステージでは、一度に出現する数が少なかったけど、ここではたいそうな数で押し寄せてくる。弾を発射する前に、一瞬動きを止めるので、そこを狙って連射で撃破しよう。

7



またまたスペーススライムとルイドの組み合わせ。武器がフルパワーなら、多少強引に突き進んでも、たいていノーダメージで抜けられるのだが、ここから先は、あんまりアイテムが手に入らない。この後に控えている凶悪なボスとの戦いには、絶対にフルパワーでいどみたいので、無理な突っ込みはなるべくやめておいたほうがいいだろう。

6

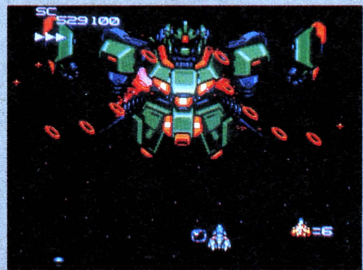


中ボスのウニンクは2機で1セット。ホーミングミサイルとレーザーで攻撃してくる。左右の移動が基本だけど、たまに画面中央あたりに押し寄せてくる。画面中央ちょっと下の場所は、レーザーさえ回避できれば、比較的安全に攻撃できる。行動パターンが一定なので、見切れれば楽勝で倒せるぞ。

BOSS

ジャンボマシンダー

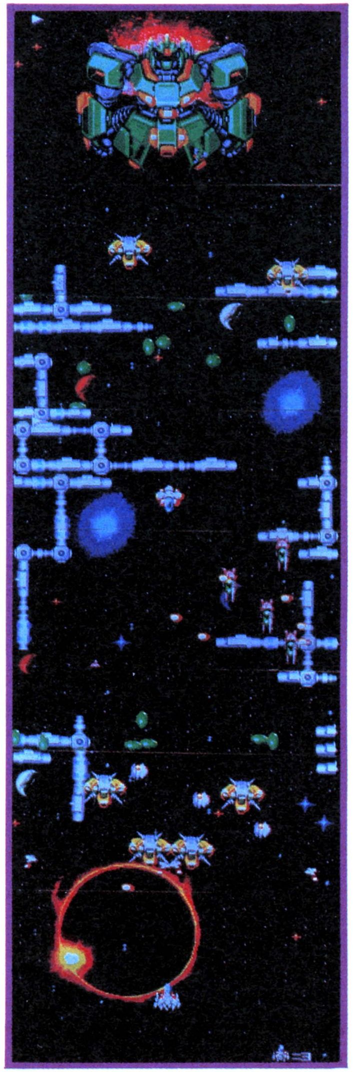
ロケットパンチとホーミング攻撃してくるこのボスは、ゲーム中で最大の難関といわれるくらい強い。両手と頭を破壊すると、胴体を攻撃できるようになり、胴体を破壊するとクリア。手から発射される弾は、けっこう楽によけられるけど、大量に撃ち出されてくる破壊不可能なホーミングミサイルは、よけるのがつらい。でもパターンをつかめばノーダメージで倒せるぞ。



⬅腕が離れると発射される赤くて大きな弾。こいつは、簡単によけられる。

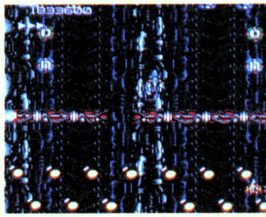


➡頭と腕を破壊すると、胴体に当たり判定が生まれる。連射で撃破するのだ！





川田達人の SSS卍固め



『ガンヘッド』ではジェルと呼ばれていたゴールデンボール。『SSS』ではほとんど出てこないけど、取ってもあまり意味がなくなっている。『ガンヘッド』とは違って、パワーアップの助けにはならない。ただの500点ボーナスになってしまったんだ。

⬅『ガンヘッド』でお世話になったジェルは、ただのボーナスになってしまった。

START

1

ステージ4がスタートすると、すぐにジャイアントミサイル→パタクリ→スラント→そしてドランクと、息もつかせぬ攻撃が待っている。とくにパタクリやドランクの小さな弾をよけるために、操作には細心の注意が必要だ。なお、スタート直後のアイテムは、黄色いファイアーが2個だけなので、ダメージを受けたりやられたりすると、パワーの復活がキツくなる。くれぐれも接触しないように。



2

スタートしてすぐの場所で、破壊不能な敵ルイドと、スペーススライムが同時に出現する。ルイドを避けるためスライムの群れに突っ込むと、カタいスライムがスリ寄ってきて痛いめにあわされる。ルイドをぎりぎりまで引き寄せて、スライムから引き離す必要がある。なおスライムの群れに突っ込むときには、弾は連射しないで静かにおジャマしよう。



3

ステージ4で初めて登場する敵、ウロンC.H.A.。横1列の編隊を組んで画面上から出現し、下ぎりぎりまで一気に降下。自機めがけて通常弾を発射した後で反転、画面上に戻り、再度急降下して画面下に消えてゆく。これが続けて2編隊出現する。非常にやっかいな敵だけど、フルパワーなら、安全に行動できるスペースを確保できるはず。



4

左右にゆっくり跳ねながら通常弾をばらまくテンタクラーをはじめとして、ステージ4で新しく登場する敵が、3種類連続で出現する。こいつらみんな、動きのパターンはともかくとして、自機めがけて通常弾を降り注いでくる。ばらまかれる弾を見切って、回避しながら敵を狙い撃ちするという、ウデが要求されるのだ。



5

ピョンピョリーナとルイドの組み合わせ。けっこうトリッキーな動きのピョンピョリーナは、近づかなければ怖くないんだけれど、ルイドを避けるために、どうしても近づくことになってしまう。強引に突き進むこともできるけど、右か左のどちらかにルイドを誘導して、外殻をすべて破壊してから、反対側に回ってピョンピョリーナの相手をしたほうが、作戦としてはベターだ。



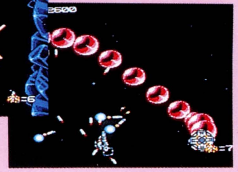
この先まだまだ難関が!!

STAGE 5 クリスタルの輝きに隠されたワナ…

某横スクロールSTGで、さんざん苦しめられたような気がする(?)クリスタルの面。ドラゴンが棲んでいたり、レーザーが仕掛けられていたりと、いろんなトラップが待ち受けている。なかなか歯ごたえのあるステージなのだ。



⬆クリスタルから発射されるレーザー。



⬇ボスはうねうね動くヘビのようなヤツだ。

STAGE 6 不気味な植物を背景に敵の猛攻が!

ザコ敵がわんさと登場する。背景から発射される緑色のレーザーや、移動するミサイル発射口、分裂して襲ってくる岩などなど。一度やられると、復活するのはすごくつらいのだ。なお、ここのボスは、キャラバンステージの最後の敵と同じだぞ!



⬆ザコ敵の猛攻に耐えられるか!?



⬇5分モードの最後のボスと同じなのだ。

STAGE 7 巨大な戦艦とその内部が戦場だ

ステージの前半は、巨大な戦艦にたどり着くまでの宇宙空間が舞台。戦艦の司令塔の防御を破壊して、内部にもぐり込むのだ。遠くから狙い撃ちしてくる巨大レーザーや、手に汗握る戦艦内部からの脱出シーンなど、なかなかの迫力だぞ!



⬆中ボスの巨大戦艦の指令塔だ。



⬇戦艦内部で待ち受けるボスを破壊するのだ。

STAGE 8 そして最後に待ち受けるものは!?

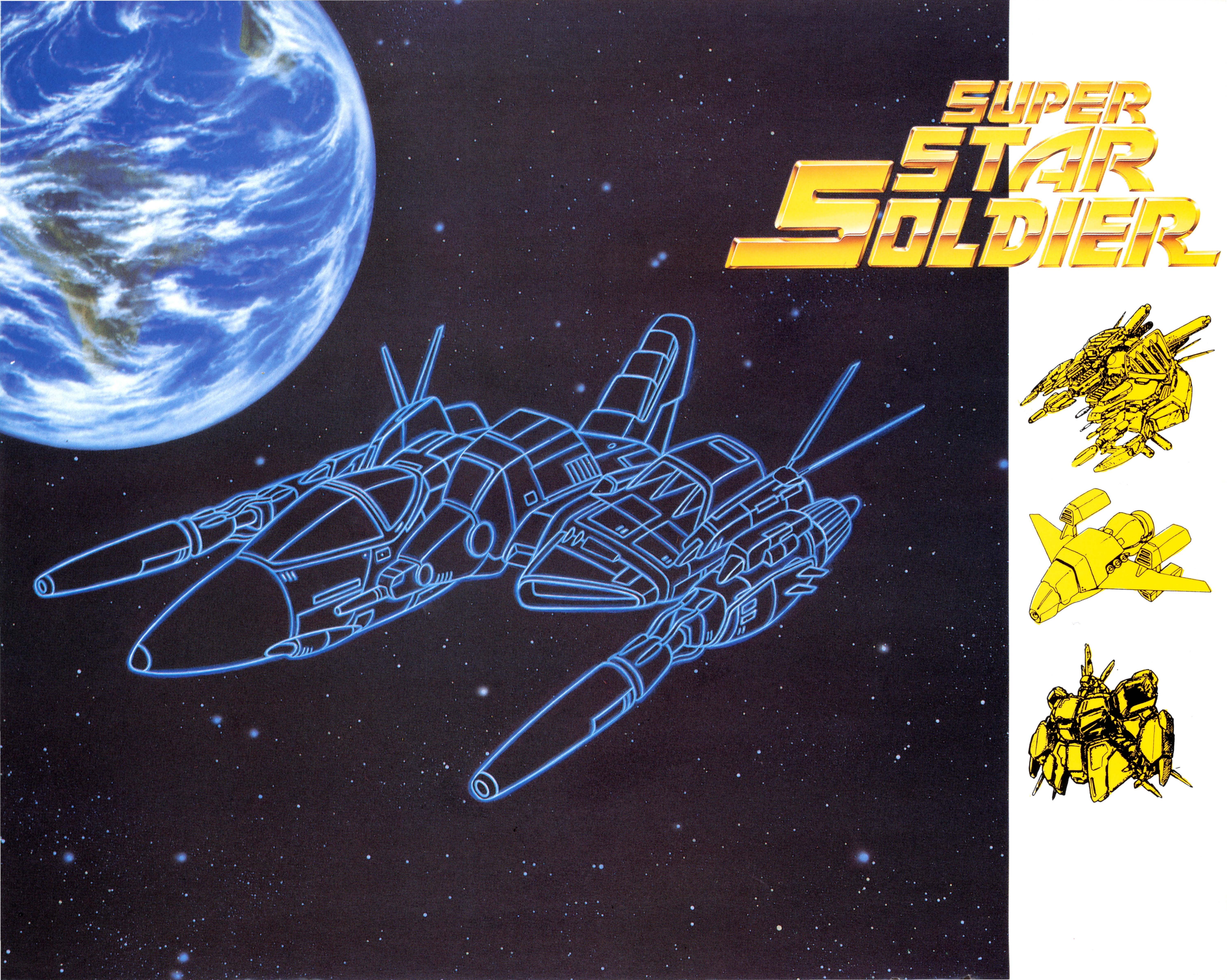
そしてラストステージ。ザコ敵オンパレードの前半戦を抜けると、続いてボス敵オンパレードの後半戦。それをクリアして、やっと最後のボスとの熾烈な戦いとなる。ボスに勝てたら、もちろん感動のエンディングが待っているぞ。



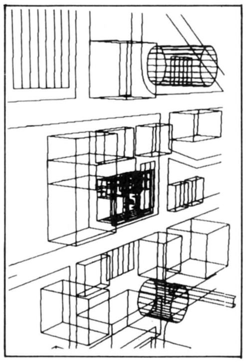
⬆ザコ敵が順番に出現する前半戦。



⬇これまで登場してきたボスが待つ後半戦。


SUPER
STAR
SOLDIER

CYBER KNIGHT



サイバーナイト

超SFノベルズ

プレストーリー最終回

GROUP SNE PRESENTS

連載第11回

アステロイドの激闘



絶体絶命！ ソードフィッシュ！

楽勝、かと思えた海賊討伐戦。しかし思わぬ反撃にあい、ドニエプロフ大佐は撤退を決断する。

作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）



海賊基地内の戦闘。重力がゼロに近いアステロイドの中では、重いモジュールも自由に宙を舞う。

血で描かれたマップ

ドック内での戦闘はじきに終了した。応戦に飛び出してきた海賊たちはあっさりけちらされ、係留されていた戦闘艦も制圧された。戦闘開始から10分もたっていない。こちらには４人の負傷者が出ただけだ。

しかし、ここからが本番なのだ。この小惑星全体を制圧しなくてはならないのだが、基地の内部は広く、敵の数は不明で、構造もよくわからないときている。すでに敵は奇襲による混乱から立ち直りかけているだろう。地の利、という点では、相手が圧倒的に有利なのだ。油断はできない。

66人の傭兵は10の班に分かれ、通路の奥へ突入した。ソードフィッシュのブリッジに並んだモニターには、各班のリーダーのモジュールの肩に装着されているＴＶカメラの映像が映し出されていた。指揮官は船内にいながら戦況が把握できるわけである。

しかし、その映像の意味を正確に理解するのは素人にはむずかしかった。カメラを身につけている者がたえず動き回っているため、画面は上下左右に激しくぶれるのだ。しばしば強いノイズが入るのは、ビーム・ライフルの発射による電磁障害だろう。

ときおり、画面が一瞬だけ静止すると、私にも理解できるものが映し出された。ひらめくレーザー光、低重力の空中に漂う破片や血しぶき、突進する機会をうかがう兵士の背中、廊下に散らばる死体……。

「フロア１、ルーム４、制圧。４人倒した。負傷者１。重要物なし」

「フロア２、Ｘ方向に通路、10メートル。突き当たりにドア、途中右側にエレベーターあり。抵抗なし」

「フロア２、Ｚ方向に長いシャフト。敵の抵抗が激しい。前進困難」

戦況を的確に報告するリーダーの声は、やけに冷静で、妙に緊迫感に欠けている。アクション映画とちがい、本物の戦争では、絶叫しながら銃を撃つ奴などいないのだ。

兵士たちの報告を聞いたオペレーターが、その発信地点と報告内容をもとに、通路や部屋の配置をコンピューターに打ちこんでゆく。メイン・スクリーンには、このドックを中心とした海賊基地の立体マップが表示されていた。構造の不明な部分はまだ空白のままだが、兵士たちの前進につれて情報が増え、少しずつ空白が埋められてゆく。コンピューター・ゲームを見ているような感覚だった。

しかし、これは映画でもゲームでもない。真実なのだ。今、この瞬間に、現実に起こっていることなのだ。

モニターのひとつが、突然、真っ白なノイズだらけになった。通信には電波ではなく、鉄やコンクリートも透過するミューオン粒子を使っているので、通信の届かない場所に入ったとは考えにくい。カメラの故障か――それとも敵にやられたのか。

別のスクリーンは、モジュールに内蔵されているメディカル・モニターから送られる信号を解析し、兵士全員の健康状態を単純なグラフで表示している。いくつかのグラフは、負傷しているらしく、青から赤に変色していた――私が見ていた前で、グラフのひとつがまたたき、赤から黒に変わった。

私はスクリーンから顔をそむけた。１人の人間の生命がたった１本のグラフで表されていることに、嫌悪感をおぼえたのだ。

傭兵たちの中には、この数か月の取材の間に知り合い、友人と呼べるほどに親しくなった者も何人かいる。彼らは今、死の淵に立って戦っている。次の瞬間にも、彼らのうち誰かが撃たれ、グラフが黒く変わるかもしれないのだ……。

撤退命令

「敵の抵抗が予想より少ないように思われますが」

戦況を分析していたＭＩＣＡが言った。

「ふむ、確かにもろすぎるな」

ドニエプロフ大佐は立体マップを表示したスクリーンを見つめ、不満そうに眉をしかめた。戦闘が開始されて約45分。すでに基地の半分以上の区画は制圧されている。だが、あまりにスムーズに勝ち進みすぎているのが、彼にはかえって心配らしい。

「ドックに１隻しか戦闘艦がなかったことから見て、敵の主力は出払っていると考えるべきだろうな」

「だったら、絶好のチャンスじゃありません

か」私はつい口をはさんだ。「このままの勢いでいっきに敵を追い詰めれば……」

「いや、きびしくなるのはこれからだ。敵はどんどん基地の奥に後退している。これまではばらばらに相手にしていた敵の戦力が、1か所に集結しつつあるわけだ」

「そうか。当然、抵抗もいっそう激しくなるわけですね」

「その通りだ。それに対して、こちら側は戦いにくい場所に少しずつ誘いこまれているわけだよ。この戦いはまだ何時間も続くかもしれん。気になるのは、圧倒的に不利だと気がついているはずなのに、なぜ敵が投降してこないのかということだ……」

大佐はちょっと考えてから、オペレーターに向かって言った。

「レフを呼び出せ」

大佐には自分の片腕として働いてくれる信頼すべき部下が2人いる。その1人がレフ・ユーティライネンだ。今回の作戦では、彼は傭兵たちの先頭グループを指揮し、積極的に戦っている。

「レフ、基地のコントロール・ルームはもう占拠したか？」

スピーカーから息をきらせたレフの声が流れ出た。「たった今、制圧しました。もぬけの空です」

「ミサイル管制システムは？」

「だめです。敵が撤退前に破壊していきました。レーザー砲台も同じです」

「わかった。ただちに撤退だ。後退しながら主要通路を爆破して、敵の反攻を封じろ」

レフは「どうして？」とは問い返さなかった。ただ「了解」と答えただけだ。

撤退命令はすべての班に出された。立体スクリーンの上では、傭兵たちの現在位置を示す光点が前進を止め、いっせいにドックへ再集結しはじめた。

「どういうことです⁉」私は大佐に詰め寄った。「もう少しで勝てるのに……？」

「敵が投降しないのは、援軍が来るのを知っているからだ。おそらく、外に出かけていた連中が、じきに戻ってくるにちがいない。そうなったら、われわれは外と内からのはさみ撃ちにあう」

「まさか⁉」

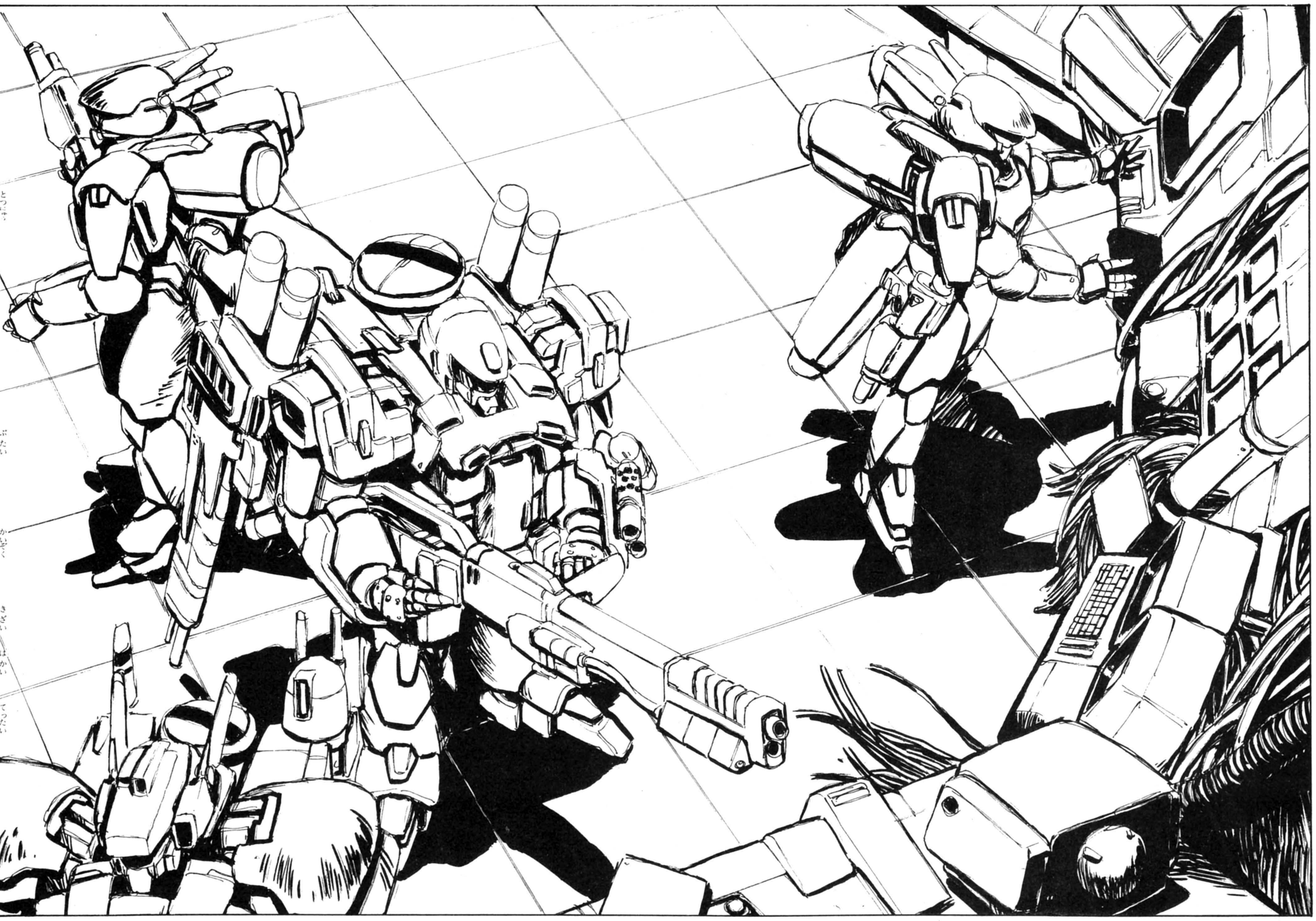


刻々と変わりゆく戦況を見るドニエプロフ大佐。海賊基地の制圧は、順調に進んでいるように思えたのだが……。

「わざわざコントロール・ルームを破壊し、基地のミサイルやレーザー砲を使えなくしたのが、その証拠だ。われわれが基地の防衛機能を乗っ取ったら、それを使って、戻ってくる海賊船を迎え撃てるわけだからな」

「しかし、ここまで来たのに……」

「小さな勝敗に執着するのは愚かだ。勝つことよりも生き残ることの方が大切だよ」



コントロール・ルームに突入したレフ・ユーティライネンの部隊。しかし、海賊たちは機材を破壊して撤退していた。

小惑星からの脱出

大佐の心配は的中した。ソードフィッシュのセンサーが、このアステロイドに接近しつつある3隻の宇宙船をキャッチしたのだ。あと40分で到着するだろう。

形勢は完全に逆転してしまった。奇襲による優位性が失われた今、1対3の戦力では勝敗は目に見えている。

敵の宇宙船が戻ってくる前に、60人以上の傭兵をソードフィッシュに収容するのは、とても不可能だ。基地内部では、傭兵部隊が撤退をはじめたことを知った海賊たちが、反撃に転じていた。反撃をかわしながらドックまで帰り着くには、時間がかかる。

ついにドニエプロフ大佐はひとつの決断をくだした。

「ソードフィッシュをおとりにする」

その命令に、オペレーター全員が驚いて振り返った。

「いくら急いでも、ソードフィッシュで全員を脱出させるのは無理だ。また、発進したとしても、待ち受けている3隻の敵艦の目の前に飛び出すことになる。

われわれはとりあえず8班から10班までを収容して発進する。敵艦の注意を引きつけ、アステロイドから引き離す。

レフ、きみたちはあと30分だけ踏みとどまってくれ。その後、すぐにドックまで撤退して、制圧した戦闘艦に乗りこんで脱出しろ。すでに戦闘艦の方には技術者を何人か送りこみ、発進準備をさせている。われわれとは反対方向に逃げるんだ。うまくいけば、どちらかが生きのびられる」

またしてもレフは、ただ「了解」とだけ答えた。私が彼の立場だったら、大佐が部下を見殺しにして逃げる気ではないだろうかと疑いを抱いたことだろう。だが、彼は心から大佐を信頼しているようだ。

「生きて帰れよ、レフ」

「はい。大佐もお元気で」

それが2人の戦士の交わした最後の会話になった。30秒後、ドック近くにいた十数人の傭兵だけを収容して、ソードフィッシュは海賊基地から発進した。

突入した時とちがって、フル加速は使えなかった。へたに船のスピードを上げれば、アステロイド・ベルトを漂う岩のかけらにぶつかってしまう。それに、あまり早く逃げ出しては、接近しつつある敵艦をおびき寄せるおとりの役をはたせない。ソードフィッシュは小刻みにエンジンをふかし、ジグザグの回避運動を行いながら、小惑星〈ビッグ・アイ〉を離れていった。

思った通り、3隻の海賊船は進路を変え、ソードフィッシュを追いかけてきた。加速は向こうの方が大きい。まるで岩との衝突を恐れていないようだ。アステロイド・ベルトを飛ぶのに慣れているのか——それとも単に無謀なだけか。

アステロイド・ベルトを抜けると同時に、ソードフィッシュはエンジン出力を上げた。加速が大きくなり、敵を少しずつ引き離しはじめる。敵も負けじと加速度を上げた。

敵艦が岩に衝突してくれれば——と願ったが、そうドラマのようにうまくはいかなかった。敵艦は3隻とも無傷でアステロイド・ベルトをすり抜け、加速度を最大に上げて追ってくる。

「ふむ、敵の不運に期待するようでは、指揮官失格だな」と大佐は苦笑した。

しかし、私たちが敵艦を引きつけている間に、レフたちの乗る戦闘艦は脱出に成功したようだった。海賊船が今から引き返しても、追いつくことはできない。

絶体絶命!

不運はソードフィッシュの方に訪れた。

突然の衝撃が船を襲い、私は耐Gシートから放り出されそうになった。それまで後ろ向きにかかっていたGが、急に前向きに変わったのだ。

私は前に向かって投げ出されないよう、シートにしがみついているのがやっとだった。窓の外では、星が恐ろしい速さで横に流れていた。ソードフィッシュの225メートルの巨体が、風車のように回転しているのだ。ものすごい遠心力が作用している。

オペレーターが懸命にキーを叩き、姿勢制御ジェットをふかして、どうにか回転を止めた。敵が超遠距離から撃ったビームが、偶然にもメイン・エンジンのひとつに命中したらしい。一時的にエンジン推力のバランスが崩れたため、船体がネズミ花火のように回転してしまったのだ。

この一撃で、艦内のあちこちに被害が出ていた。最大の痛手は、ドニエプロフ大佐が死んだことだ。

最初の衝撃で、大佐は勢いよく前に投げ出され、コンソールの角に強く胸をぶつけたのだ。肋骨が折れて、肺に深く突き刺さっていた。医師が来た時には手遅れだった。

「また死ぬらしいな……」

そう言い残し、大佐は息を引き取った。

ただちに大佐のもう1人の片腕、ブレイド・ブライアントが指揮を引き継いだものの、状況は最悪だった。エンジンに再び点火したものの、出力が半分以下に落ち、思うように加速することができなかった。敵は急速に接近しつつあり、次々にミサイルやビームを発射してくる。しかも、このあたりは恒星に近すぎて重力の影響が大きく、ジャンプで逃げることもできないのだ。

遠距離からの攻撃ではらちがあかないと見たらしく、敵は隊列を変え、一直線に並んで突っこんできた。ヒット・アンド・アウェイ(一撃離脱戦法)だ。

3隻は間隔を置いて波状攻撃をしかけてきた。ソードフィッシュの軌道すれすれを通過し、ビームとミサイルをばらまいて、飛び去ってゆく。3隻目が通過した時には、すでに1隻目はぐるりと円を描いて戻ってきて、再び攻撃できる位置についていた。

MICAは懸命に迎撃していたが、それも限界だった。ミサイルを撃ち落とし、粒子ビームの進路は磁場でそらせても、レーザーは防げない。レーザーの破壊力はミサイルほどではないが、命中すれば確実に船体に傷を増やしてゆく。

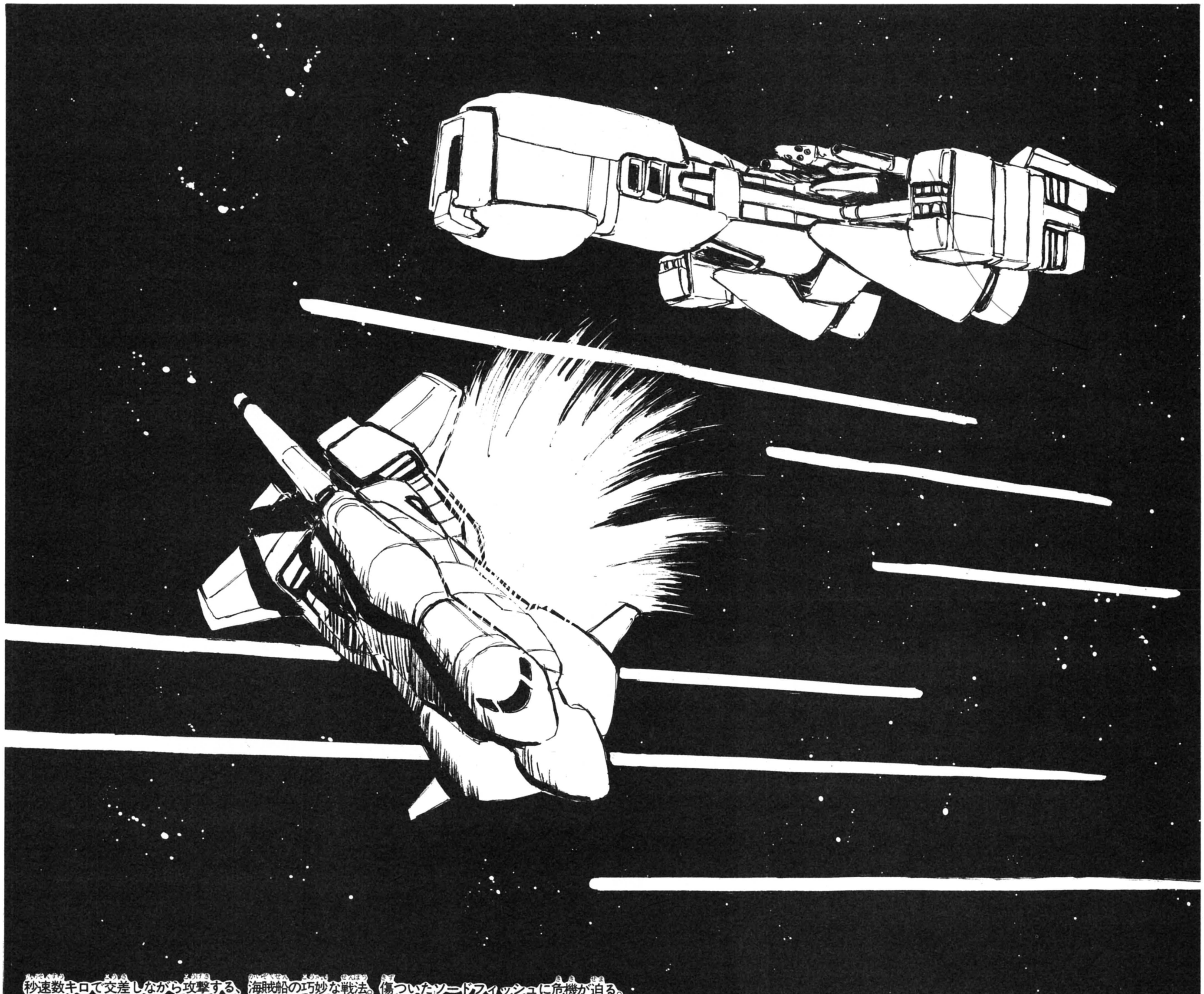
船体はアブレーション塗料と耐熱タイルに覆われているから、少しぐらいのレーザー攻撃には持ちこたえられるが、それも時間の問題だった。現に、艦内のあちこちから、悲痛



ベテラン指揮官ドニエプロフ大佐の突然の死は、大きな痛手だった。

な報告が集まってきていた。
「第4ブロック、減圧発生！」
「こちらメディカル・ルーム。システムにEMPダメージ！」
「ハンガー・デッキ、死傷者12名！」
ブレイドはしばらく考えこんでいたようだったが、やがてブリッジのオペレーターたちを見回し、きっぱりと言った。
「こうなったら脱出する方法はひとつしかない。ジャンプ・ドライブを使う」
オペレーターたちはざわめいた。
「しかし、ジャンプ・ミスの危険が……」
「宇宙の果てまで吹っ飛んでゆくかもしれないんですよ！」
「もちろん承知だ」ブレイドは言った。「しかし、このままでは死を待つだけだ。確実な死よりも、未知の危険の方を、俺は選ぶ。ドニエプロフ大佐もそうしたはずだ」
その言葉でオペレーターたちは納得した。ただちにコンソールに向き直って、ジャンプの準備に取りかかった。
「やれやれ、大変なことになっちまった」
私はやけに落ち着いた口調で、そうつぶやいた。ショックが大きすぎて、恐怖を感じているゆとりすらなかったのだ。
数秒後、大きな衝撃とともに、ソードフィッシュはジャンプ・ドライブに突入した——誰も戻ってきた者のいない未知の世界に向かって……。

（[プレストーリー] おわり）



秒速数キロで交差しながら攻撃する、海賊船の巧妙な戦法。傷ついたソードフィッシュに危機が迫る。

次号よりいよいよ本編！サイバーナイト〔メインストーリー〕連載スタート！

おたよりカムカム

いくいくパラダイス

下品だ!! と世間の人々から大好評&大絶賛を受けている「いくパラ」。これもひとえに読者のおバカパワーのおかげだと感謝している。今月もムキ出しのアホさ加減をぶつけてやるから覚悟しなさい。新コーナーの登場も期待してくれよな！



イボンヌ木村のコピー天国

朝から何も食ってないんで、本日は超不機嫌！ オラオラオラオラ、おめーら最近元気がねーぞ！ ドラクエばっか、やってんぢゃねーよ。え？ んなモノ、とっくに終わってる？ とほほ、木村はまだクリアしてましぇ～ん。悪かったたな、バカヤロ。

今月のダメオヤジ

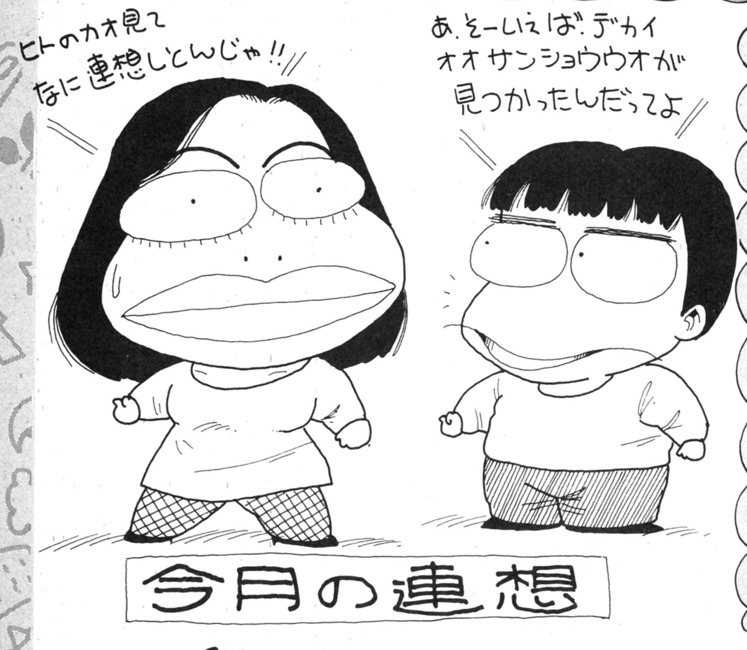
『スペースインベーダー復活の日』

スペースインベーダーでとーちゃん復活の日

熊本県 岩鬼坊

2500MAC

『スペースインベーダー』を買ったその日から、とーちゃんにPCエンジンを占領された諸君。わかってやれよぉ、とーちゃんにも青春があったんだよ。何発撃ったらUFOが出るとか、そんなコトばっか考えてた時代があったんだよ。アホなとーちゃんだが、どーせ息子のおめーらもアホなんだから許してやろう。アホはアホどうし、仲よくやらんかい。



『倉庫番WORLD』

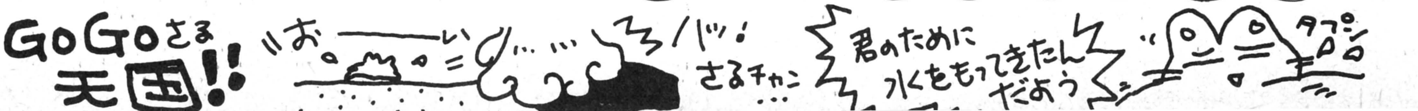
入り口のない倉庫に、主人公はどのようにして入ったのだろうか？

宮崎県 おりまきじと

今月の三球・照代

2000MAC

まるで青空三球(昔、そーゆー漫才師がいたのだ。あ、今でもいるのか）みたいなネタだな。よし、おりまきじと、木村と結婚して夫婦漫才やろーぜ。でも浮気しちゃイヤよん♡



今月の尾崎紀世彦

『スーパー桃太郎電鉄』

ゴルゴ13 スーパーモミアゲ伝説

佐賀県　瀬戸幸一

1500MAC

いまやモミアゲ御三家といえば、ゴルゴ13にルパンIII世、ラッキィ池田である。昔は尾崎紀世彦なんてツワモノがいたんだが。今どーしてんだろ。

今月の墓碑銘

『超絶倫人ベラボーマン』

中村等は無責任なアルファー遊星人のためにベラボーマンになり、へたなプレイヤーのために死んだ

東京都　吉永真治

1000MAC

なんかこれ、墓碑銘みたい。思わず十字をきってしまったぜ。でも木村なんか無責任なイラストレーターに怪物にされちゃったんだぞ。しくしく。

今月の近所迷惑

『ドラえもん～迷宮大作戦』

歌えモン ～尾形大作編～

福岡県　まにょ²

1000MAC

まにょ²の両親は、毎晩"歌えモン"とゆーカラオケで尾形大作を歌ってるそーだ。近所迷惑なヤツらだな。ちなみに木村の得意はWINKだぞ！

今月のたわけ

『フォーメーションサッカー』

ソーメン病サッチャー

茨城県　スーパー七無子

1000MAC

「ソーメンしか食べられなくなったアメリカのサッチャーさん」とゆー注釈がついてたが、サッチャーはイギリス人だぞ、このたわけ者めが！

こんなコピーはいらな～い!!

こら、茨城県の"写しちゃいや"とゆーヘンなペンネームのおまえ！『ドンドコドン』のコピーが「シコ、ドピュ、ハー」って、いったいなんなんだ。しかも解説図までつけて、アホか、おまえは。MAC没収するぞ！　なーんてウソだよ、100MAC。

今月のまとめ

ところで、群馬県の亀山から質問をもらった。「木村は怒るとキミの家の前でウンコする、とあるけど、ウンコする時は恥ずかしいから夜するんですか？　夜は寒いのに」。甘いぞ、亀山。木村は昼間だって、ぜーんぜん恥ずかしくないのだ。それくらいの肝っ玉がなくてどーする。

にがお絵コーナー

みんな、なんの恨みがあるのだ！　でも、やっぱ笑っちゃうけどさ



⬆700ＭＡＣをやるぞ。（神奈川県／定野健二）



⬆女のコにも650ＭＡＣ。（鳥取県／きのこの山）



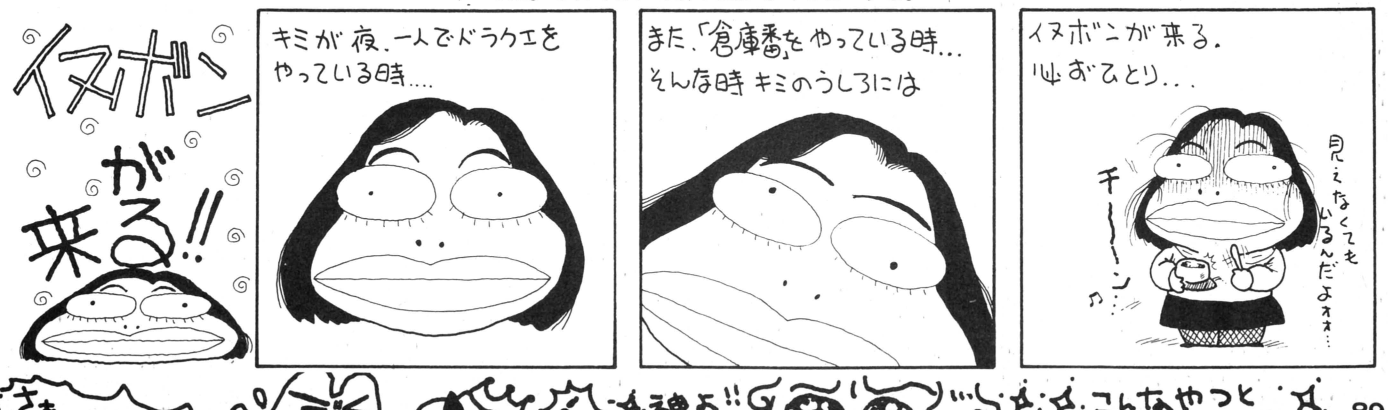
⬆650ＭＡＣだっ！（福岡県／ダイエーホークス）

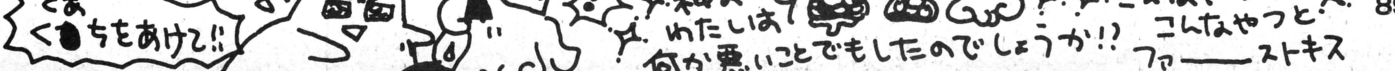


⬆イボジがよい。650ＭＡＣだ。（千葉県／Ｙ危機）

♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡

うーむ、定野のホラー版イボンヌもコワイが、ダイエーホークスの「キョンキョンに似てる」とゆー意見もスゴイ。キョンキョンのファンが聞いたら、不幸の手紙を送ってきそーだ。きのこの山のブルマー姿は、なかなかチャーミング（おげ！）。そしてＹ危機のイボンヌ・ファミリーは……ひ、ひどい！　でも愛犬イボジっていうのがなかなかウケた。



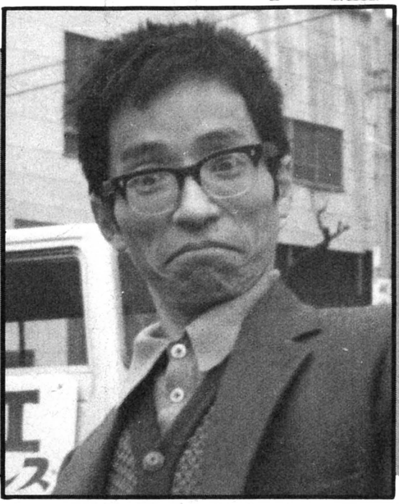




まぬけづらさんいらっしゃ〜い

経済大国ニッポンなんていわれてるのに、こんなにまぬけづらばっかりでいいのだろうか？

今月のチャンプ



←ぼくのおじの写真です。とても怖いでしょう。ハッキリいって変人です、だって。ホントに怖いよな！（愛媛県／鶴山亀彦）

今月も全国から集まったツブ揃いのまぬけづらさんたち。さて、今月のチャンプは鶴山亀彦のおじさんの写真に決定！ カメラを向けられると極度の緊張でこんな引きつり顔になっちゃうんだってよ。見事なへの字の口元に、1500MACだ。

次はチャンプになりそこねたまぬけづらさんたちを紹介。まずは松野が送ってきた友だちの写真だ。まん丸顔とヨリ目がポイント高い！ 700MACを贈るぞ。

オト姫さまスタイルの記念写真を送ってきたのは見せるな。「本当は笑いたくないんだけど、前で友だちがアソコを見せるので、ついニヤケてしまったしだいです」というコメント付きだ。友だちって男だろ？ 男のアソコを見てニヤケるなんて気持ち悪いヤツだな。700MAC。

シュークリームをくわえているのは中田正憲。修学旅行の夜に撮った写真だってさ。「修学旅行で新幹線に乗った時、トイレに行って出る時にズボンのチャックを上げ忘れたままだったので、みんなにヘンな目で見られた。トホホ……この写真はその日の夜に撮ったものです」。写真とあまり関係もないコメントを長々とアリガトよ。700MAC進呈だ。

最後はんーッばくはつだー！のまぬけづら。PNでわかるように岡本太郎センセイの学生時代を連想させる写真である。アゴの力んだ所が気色悪い。700MAC。

その他のまぬけづらさんたち



←岡本太郎センセイのマゴ（うそだよ）。（愛知県／んーッばくはつだー！）



←おまんじゅうのよーな顔がシュークリーム食ってる。（大阪府／中田正憲）



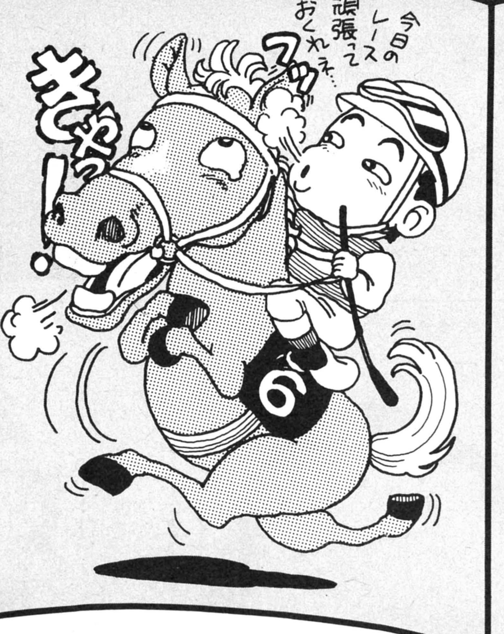
←いやがったのにムリヤリ入らされた写真です。（大阪府／見せるな）



←教室で先生が横からソッと撮った写真。（岐阜県／松野敏博）

新 ウラ辞苑

キミにも新語・珍語が作れちゃう!!



馬の耳にフー 意味／どんな鈍感はヤツでも感じる時は感じること。（福岡県／宗馬）

耳にフーッと息を吹きかけられるのっていいよな。350MAC。

位置を聞いて銃で殺す 意味／用なしになったら消えてもらうこと。（山口県／浅井長政）

敵機発見、ミサイル発射。ドカーンって感じだ。350MAC。

習うよりやめろ 意味／めんどうなことはやめろということ。（北海道／最後の投稿者）

やめちゃった方がラクだもんな。教訓的な言葉に350MAC！

尻は厚い紙でふけ 意味／トイレットペーパーをケチると、大変な目にあう。（熊本県／炬燵猫）

どんな"大変な目"にあったか知りたい。うんこが手についたのか？ 400MAC。

いもは小判 意味／いなか者はお金を持っている。（千葉県／みいな）

いなか者はみんな、金持ちなのか。300MACを贈る。

シンが出んねん 意味／シャーペンのシンが出ない時の言葉。（山口県／王様の耳）

関西弁だな。300MAC。



大喜利エンジン

今月もナゾカケ魂を持つ野郎どもから力作が届いたぞ



『倉庫番WORLD』とかけて、応援団ととく。その心は、押す(押忍)。

（神奈川県／だお）

応援団のあいさつといえば、押忍だもんな。うまいぜ！　400MAC。

『ソル・ビアンカ』のキャラの1人とかけて、帰っていく友だちととく。その心は、じゃあねー(ジャーニー)。

（富山県／水島晃）

かわいいオチだ。400MAC!!

学校とかけて、人間ととく。その心は、どちらも校門(肛門)があるでしょう。

（神奈川県／ヨーヨー）

ゲームとは何の関係もないけど、笑っちゃったぜ！　400MACだ。

『源平討魔伝』の景清とかけて、安駄婆ととく。その心は、どちらも盾(立て)ないでしょう。

（神奈川県／ランディー）

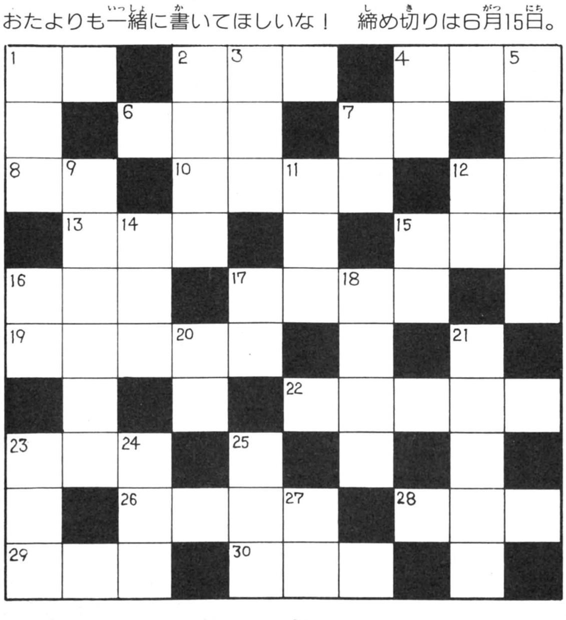
なるほど、と思わずうなずいてしまうランディーの作品だ。キミにも400MACをあげるぞ。

来月もキミたちの力作を待つ!!

クイズの花園

2000MACを手に入れるためにパズルを解け

このクロスワードを解くには数か所に漢字を入れなくてはならない。その漢字数文字を組合せると、ある言葉になる。それが答えだ。ハガキに答えと住所・氏名を書いて93ページのあて先まで送れ。正解者の中から5名に2000MACを贈呈。おたよりも一緒に書いてほしいな！　締め切りは6月15日。



●タテのキー
1　ピンクのこと
2　平幕の力士が横綱を倒す
3　賛成——で可決します
4　ムチでぶたれてヒーヒー喜ぶ人
5　地球で一番大きな海
7　——の張った顔
9　ビデオシステムのゲーム「スーパー——」
11　都はるみは——のオバサンから歌手にカムバック
12　——廉太郎は「荒城の月」作曲者
14　2で割り切れない整数
15　精神病のひとつ躁——病
16　この魚——がいいヨ
17　奈良の大仏は何で出来てる？
18　人気アニメをゲームにした「青い——」
20　ソ連の宇宙飛行士は「——の町」に住む
21　パイプをつないでボールを進めるゲーム
23　楽しい学生——をおくる
24　——にも敵キャラにやられた
25　耳たぶに穴を開けるイヤリング
27　——をかついで勝つまでヒゲを剃らない

●ヨコのキー
1　まだまだアイドル菊池——
2　妖怪漫画の主人公ゲゲゲの——
4　ログハウスは何で出来てる
6　フラ、リンボー、社交
7　北海道の古い呼び名
8　耳の長い馬
10　蚊の幼虫
12　東南アジアの国で首都はバンコク
13　社会科で日本と世界の——を勉強する
15　歌麿や北斎は——絵師
16　ハドソンのRPG「——Ⅰ・Ⅱ」
17　人間は哺乳——
19　バスコ・ダ・ガマはここを回ってインド航路を開いた
22　足柄山でクマと相撲を取った
23　この食堂は——サービスだヨ
26　ころもをつけないで油で揚げる料理
28　ここらで一服——タイム
29　キミの——を期待します
30　コントなどの短い喜劇

いくいくパラダイス　はな。

ラフレシャ　原律子さん書



6月号のクイズ　当選者発表

6月号のクイズの答えは「梅雨前線」。季節感あふれちゃってる答えだよなー。で、当選者は下記の5名。おめでとうございま～す！

鈴木和寿(秋田県)、加藤智之(福井県)、梯敬利(徳島県)、福田研介(栃木県)、吉村達郎(石川県)。

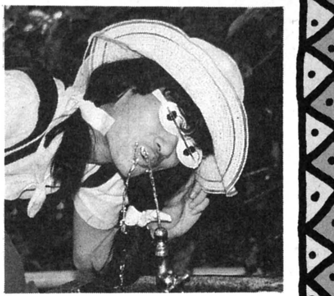
敬称略。ハズレた人はまた挑戦！





BAKAまるだし

バカまる子ちゃん



わたし、小学3年生のパプアももこ。バカでまん丸いから"バカまる子"と呼ばれてるの。





その1 まほうのネギの巻



ひとりで家に帰るまるちゃん。バカだから友だちがいないのです。



「あれ、ネギが落ちてる、ワーイ」あんた……親が見たら泣くよ…。



するとアラふしぎ。いじめっ子が寄ってきて、スカートめくり!!「イヤーン♡」



そして…「さっきはゴメンなな、友だちになろうぜ」「やれうれしいや、パッパパラリラ」



10分後には、友だちがこんなにたくさん。そう、あのネギのおかげなのです!!

ビート剛&イボンヌ木村の ぼつハガキの逆襲!!

ビ　そーゆーワケで、新コーナーの司会、ビート剛です。よろしく。

イ　イボンヌで〜す。うふ♡

ビ　……。ええっと、気を取り直して最初のハガキ、いってみよー。

イ　なんで気を取り直すんだよ。ま、いいか。最初のハガキは栃木県のゾンビスライム。友だちが誕生日のケーキにゲップといっしょにゲロ吐いた話だ。キタネーな、おめーは！

ビ　でも、そーゆーコトってあるよね。

イ　ねーよ。

ビ　でも、ケーキのローソクの火を鼻息で消そうとして、鼻水飛ばしちゃうとか。オレの友だちにいたよ。

イ　そんなヤツと友だちやってんなよ。次のハガキは富山県の匿名希望。『ヴァリス』の優子より少し年上の人とかけて、下痢の日ととく。

ビ　そのココロは？

イ　大学生（大が臭え）。

ビ　うげげ、お下劣!!

イ　おめーら、きたなすぎるぞ！

ぼつ イラスト

ビ　ゲロとかウンコのネタって多いよね。

イ　そーゆー下品なヤツは即刻破門だ！

ビ　そりゃ自分でしょ。

イ　……失礼しました！



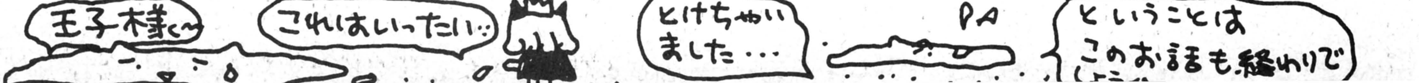
⬅松山市の鶴岡亀太郎。下品。



⬅鹿児島県の殺バエ鬼もウンコ。そんなにウンコが好きか。



⬅北海道の勝実。コイツもウンコのネタでイヤになるぜ！





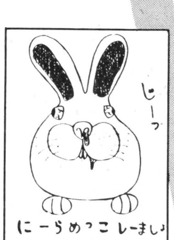
⬆リックの後ろ頭って情けない。800MAC贈る。(愛知県／育毛ぼうや)

万城目さゆりのおたよりGoGo!

50㎝もあるイモ虫に襲われる夢を見た。ラスタカラーのイモ虫って醜悪だよ!!



⬆キミには650MAC。(東京都／ヘッドギア)



⬆650MACだよ。(北海道／最後の投稿者)



⬆650MAC贈呈。(宮崎県／おりまきじと)

イラスト／盛本康成、中野豪、杉山真理、今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平

突然だがヤジを言わせてもらうぜっ。やい、RPGの宿屋や武器屋のオッサン。世界を救う勇者ぐらいはタダにしてくれてもいいじゃないか。世界が危機の時に商売なんてすんじゃねエ!! どうだ、RPGファン、その通りだろう。　(大阪府／エインシェント アンド バニッシュト)

言いたいことはわかるけど、このヤケに長いPNをどうにかしてよ！　とりあえず350MACを進呈。

この前、ケンタッキーのフライドチキンに内臓が入っていた。白くて細長くてシワだらけだった。こんな強運だから、このハガキもきっと載るだろう、と信じています。　(滋賀県／デコヒロ三世)

内臓を食べたカイがあったね。信じる者は救われる!?　300MAC。

Kくんが授業中、「ブタがブタをぶったので、ぶたれたブタがぶったブタをぶった」と言った。これをキッカケに先生が言い出して、しまいには先生が1人ずつ言わせて授業はつぶれてしまった。　(鹿児島県／タイひょんひ)

早口言葉ってちゃんと言えないと、意地になっちゃうよね。400MAC。

うちの猫はなんとコサックダンスが踊れます。(東京都／はいからてんき)

そりゃあホントだったら、スゴイ！どこでコサックダンスを習ったんだろうね。300MACをあげよう。

『スプラッターハウス』で倒れたマイキャラを切りきざむピギーマンを見て、「やめろー!!」と叫んだのは、ぼくだけだろうか。(沖縄県／TAKE－4)

いえてる！　さゆりも思わず「やめろよな」と叫んでしまったもん。ヤな奴だよ、ピギーマンって。400MAC。

ぼくの家の近くの公園には、でんぐりばーちゃんが出るそうです。そのおばあさんは歩く時は普通の速さで、でんぐり返りをすると、時速100㎞にもなるそうです。　(埼玉県／エビ)

ヘンなばーちゃんもいたもんだね。年寄りにはでんぐり返りなんて、血圧が上がるから、体に悪そうなのにさ。でも、ゴロゴロでんぐり返るばーちゃんの姿を拝見したい。350MAC。

さゆりさん、ぼくたちの学校で、さゆりさんが下呂温泉で25歳ぐらいの人と野球ケンをしていたというウワサが広まっています。これは本当でしょうか?　(富山県／青島待夫)

下呂温泉に行ったことないよ！　さゆりは関係ないけど、「25歳ぐらいの人」ってビート剛のことかもよ。ビート剛さんは野球ケンが趣味なのかもしれない……。350MACを贈るよ!!



⬆キミにも、650MAC!!(岐阜県／やすりい)



⬆650MAC進呈。(東京都／はいからてんき)



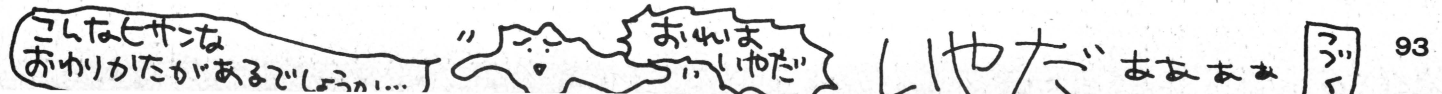
⬆下ネタにも、650MAC。(群馬県／いけぴ)



おたより募集中!!

金もいらなきゃ女もいらぬ、いくパラはひたすら投稿がほしい。上品で格調高い（のはムリかもな）おたよりを待つ。

あて先　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「いくパラ」〇〇係



オリジナルアニメーション

CYBER CITY OEDO 808

DATA-1
古の記憶



➡監督はOVA「魔界都市」などを手がけた川尻善昭氏。

フィルム上映会が開催されるぞ!!

未来の東京近郊を舞台とした痛快ポリスアクション『電脳都市OEDO808』のオリジナルビデオが、いよいよ完成。それを記念して、『OEDO808』に関するさまざまなメディアのグッズを集めたイベント&上映会が行われるのだ。

㊙PCエンジンの読者にはすでにおなじみのNCSの新作ゲーム『OEDO808』。じつはこの作品は、PCエンジンのゲームだけでなく、小説、オリジナルビデオ、パソコンゲーム、CDなどのさまざまなメディアにまたがるビッグ・プロジェクトなのだ。

作品の舞台となるのは、西暦2808年のサイバーシティ"OEDO808"。このシティで発生するさまざまな犯罪と、それにいどむ機動刑事たちの活躍が、ストーリーのメインプロット。

で、今回のイベントは、オリジナルビデオの第1作「古の記憶」の上映会を中心に、いろいろな商品を一堂に集め、みんなに楽しんでもらおうという内容。この機会に『OEDO808』の全貌に触れて、友だちに1歩差をつけようぜ!

応募要項

開催月日
1990年7月25日(水)

時間
開場12:00 開演13:00
終了15:00

開催場所
豊島公会堂(JR池袋駅東口徒歩5分)

収容人員
約1000名

応募方法
往復はがきに住所、氏名、年齢 職業および「参加希望」と明記の上、下記まで郵送してください。応募者多数の場合は、抽選とさせていただきます。

あて先
〒166 東京都杉並区杉並郵便局留め
『電脳都市 OEDO808』上映会
㊙PCエンジン係
*かならず返信はがきに住所と名前を書いてください。

締め切り
1990年7月5日(当日消印有効)

OEDO 808 関連商品発売スケジュール

■ビデオカセット(JHV)
第2巻 90年秋発売予定
第3巻 91年春発売予定

■ゲームソフト
PCエンジン「獣の属性」(NCS)
90年秋発売予定
PC−8801「迷宮への接点」(工画堂)
90年12月発売予定

■CD(キングレコード)
ビデオサントラ「追憶のコマンド」
90年7月5日発売予定
ゲーム用BGM集 90年6月発売予定

■小説(富士見ファンタジア文庫)
第1巻 「反逆の孤狼」 発売中
第2巻 「華麗なる堕天使」 発売中
第3巻 「魔眼の闘士」 7月発売予定

キミのモニターもこれでピカピカ
ミラクルクロス

「太さ2ミクロンの超々極細繊維を、世界で初めて1枚の厚手クリーニングクロス化!」と言われても、なにやらスゴいモノらしいなぁ、としかわかんない。でも一度使ってみると、その違いは歴然。CDやTVをサッと拭くだけで、超キレイになっちゃう。キミのPCライフにぜひ!



製造は東レ、発売は東芝EMIから。希望小売価格1,480円(税抜)で発売中。

携帯タイプPCエンジン出品!
「'90 東京おもちゃショー」へGo!

いまいちばんホットなイベントスポットといったら、「幕張メッセ」。ここで開催される「'90 東京おもちゃショー」に、なんとあのポータブルタイプのPCエンジンが参考出品されるのだ!

会場には「PCエンジンブース」が設けられ、新作ソフトをガンガン体験プレイできちゃうコーナーや、ゲーム大会のコーナーなども置かれる予定。TV番組「大竹まことのただいま! PCランド」の収録も行なわれるゾ。

一般公開日は6/10の10時〜5時まで。PCユーザーなら、ぜったいに行くべし! 入場料500円。

5月号プレゼント
当選者発表

ソル・ビアンカ
福島県 鈴木威朗くん
長野県 高見沢修次くん
兵庫県 井下さおりさん
熊本県 中川裕巳くん
福岡県 木村公一くん

ニュージーランドストーリー
東京都 杉尾太一郎くん
埼玉県 中村正彦くん
兵庫県 藤田勉くん
三重県 服部匠悟くん
富山県 帯刀永光くん

タイトーチェイスH.Q.
東京都 中村章太郎くん
滋賀県 鷲見英紀くん
島根県 荏田直樹くん

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑥」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所　〒

☎　(　　)

性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業(学校名)	

氏名

●応募方法は20ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	ソフトヒットチャート	15
MARUKATSU電光石火	2	㊯桃太郎新聞	16
特報／コブラII	3	裏技的達人	17
NEW SOFT TIMES	4	達人道場／マニアックプロレス	18
最後の忍道	5	達人道場／ソル・ビアンカ	19
ゼビウス	6	PCIAハード情報局	20
桃太郎伝説ターボ	7	新作お毒味チャート	21
黄昏狩人	8	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	22
アイデア募集／シュビビンマンII	9	ロードス島アニメ	23
スーパースターソルジャー	10	MAC	24
SFノベルズ／サイバーナイト	11	NEW SOFT TIMES 延長戦	25
読者ページ／いくいくパラダイス	12	クレクレタコラ	26
メディアミクスインフォメーション	13	付録①／パソコンソフト 移植の花園	27
GMおっかけ最前線	14	付録②／S.S.S.マップポスター	28

●P.148の"TIME　Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲーム
を2つ書いてください。

●あなたは㊯PCエンジンを毎月購読していますか？また、この雑誌を いつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊯PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない
4.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●PCエンジンのソフトを買うときに、いちばん参考にするのは何ですか。
1.TVの宣伝　2.雑誌の記事　3.雑誌の広告　4.友だちの意見　5.お店のひとの話　6.その他（　　　　　　　　　　　　　　　）

〈キリトリ線〉



魍魎戦記
マダラ
摩
陀
羅
「魍魎戦記MADARA公式攻略ガイド」
●2大特別付録付き(ダンジョン完全マップ、モンスターデータ集)
チャート付き完全攻略法 開発者が明かす㊙テクetc. 予価580円
5月下旬発売!
「RPG製作ノート~MAKING OF MADARA」
●企画からロムのマスターアップまで、ファミコンゲームの作り方が一冊でわかってしまう。マダラ開発㊙裏話も満載! 予価980円
6月下旬発売!
ファミコンRPGを完全網羅!!
キリン の こうげき
シャモン
H 1374
M 563
ドラゴンコミックス
3巻好評発売中!
各900円(税込) B5判変型
田島昭宇 with MADARA PROJECT
勝ファミコンにて好評連載中!!
単行本第4巻
7月発売予定
角川書店
第1巻「胎蔵編」
第2巻「両界編」
第3巻「変成編」

Game Music おっかけ最前線 第12回

この間、G.S.M.1500シリーズの『アフターバーナー』のスタジオ録音をやっているS.S.T.を見に行ってきたんだ。ライブで見るのとはまた違ったメンバーの一面が見られて、とてもうれしかったのだ。

NEO-GEOサウンドパワー炸裂！

発売されて間もないNEO-GEOのサウンドが、早くもCD化！ その他のGMのCDも充実したラインアップだ！

NEO-GEO SOUND POWER

サイトロン／6月21日発売／CD・¥2,500／PCCB-00031

関西方面では、すでに発売されているNEO-GEOだが、関東をふくむいくつかの地方では、まだまだNEO-GEOを見る機会は少ないというのが実情。そのNEO-GEOのサウンドが、早くもCD化されてしまうというのだからGMフリークのキミには朗報といえるんじゃないかな？ 発売日を待ってNEO-GEOのサウンドを要チェックだ！



⬅収録曲は『マジシャンロード』、『麻雀狂列伝』、『NAM-1975』、『トッププレイヤーズ・ゴルフ』、『ベースボール・スタープロフェッショナル』の5タイトル。すべてオリジナル音。

交響詩グラディウスIII

キング／6月5日発売／CD・¥2,800／ KICA-1010

ゲームはかなり難しかったけど、音楽には定評があった『グラディウスIII』。このカッコイイサウンドが、交響曲になって発売されるぞ。交響曲のいいところは、なんといってもあの音の厚さ。いつものFM音源＋PCMの組み合わせとは、また違った雰囲気が楽しめる。また実際のゲームで、結構ノリの激しかった曲が、すっごく静かな曲になってたりするなど、ただアレンジしたのではなく、非常に手の込んだ作りになっているところもイイ。「次はどんな曲になっているかなー」っていう感じでワクワクしながら聴けるんだ。『グラIII』の世界がまた広がるぞ。

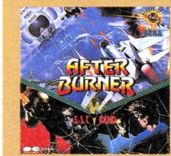


⬅編曲は長谷川智樹。演奏はすべてオーケストラで奏でられる。オリジナルのノリのよさを残しつつも、オーケストラの壮大な演奏で、オリジナルとはまた違った雰囲気を出している。

G.S.M.1500シリーズ

AFTER BURNER

サイトロン／6月21日発売／CD・¥1,500／PCCB-00032



1500シリーズ初のS.S.T.作品。オリジナル曲全曲収録に加え、『マキシムパワー～レッドアウト』『アフターバーナー』(VERSION 2)のアレンジを収録。

フラッシュポイント・ブロクシード

サイトロン／6月21日発売／CD・¥1,500／PCCB-00033



セガから発売された『テトリス』タイプの2つのゲームのオリジナル曲を収録。あわただしくて、ちゃんと曲が聴けないゲームなので、CDでじっくり聴いてね。

レッドアリーマー

サイトロン／6月21日発売／CD・¥1,500／PCCB-00034



『魔界村』のレッドアリーマーが主人公の、カプコンのゲームボーイソフトのCD化。いかにもカプコンといった感じのサウンドが楽しめるCDだ。全曲アレンジバージョン。

フェイスが夏にGMのイベントをやるぞ！

フェイスが、夏休みにゲームミュージックのイベントを開催することになったぞ！ どんなことをやるのかっていうと、今までに発売された『はにいいんざ すかい』『サイバークロス』『麻雀学園』、新作の『はにい おんざ ろおど』『琉球』などのゲームミュージックを、フェイスのサウンドチームがナマで演奏してくれるのだ。おまけにフェイスの年末から来年にかけてリリースされる新作ゲームの発表もあるのだ！ 日にちはまだはっきり決ってないんだけれど「イベントに参加したい」っていうキミは往復ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒164 東京都中野区弥生町1-9-8 ㈱フェイス「ゲーム ミュージック ライブ参加希望」係まで送ってね。ペアで招待してくれるぞ！



⬆GMの演奏がナマで見れるなんてラッキー！ おまけに新作の発表もあるんだから見に行くっきゃないぞ！

読者のギモンに答えるコーナー

その1 "麻雀ギャルズ"のCD化なるか?



▲福岡県/わんぱくふりっぱぁくん。

解答者 サイトロン **松本**氏

キミのせつなーい気持ちはよくわかります。だけど今のところ予定がナイのだ。サイトロンの商品に入っているハガキに今後のリリース希望を書けるスペースがあるので記入して送ってね! イッパイ発売希望のガキがくれば、前向きに考えます。それからこの場を借りて超早耳ニュースをお届けします。なんとGMの王者、SSTとZUNTATAのジョイントライブが決定したのだ! くわしくは㊙PCエンジンの兄弟誌「コンプティーク」6月8日発売の7月号を見てね! 6月21日に「アフターバーナー」7月には「ハイパードライブ」発売と、SSTは今が旬だよ!

その2 CDロムのゲームをCD化してぇ〜!



▲石川県/北川まりさん。

解答者 プログラマー **岩崎**氏

ミュージックモードを用意しているものが多いから(例:『イース』など)曲の大半はそれを使って聴くことができるけど、それがないものもあるよね。実は、その場合も聴く方法はあるんだ。あまりお勧めできないんだけど、プログラムがあることを除くと普通のCDと違わないので、3曲めからを普通のCDプレーヤーにかければ、音楽として聴くことができる。ただしコンピュータのデータを間違ってプレイして、大ボリュームで聴いているとスピーカーや、CDプレーヤーが壊れたりするから、データの入っている曲のナンバーがわかるまでは、小さな音でプレイすること。

●ゲームミュージックCD CT発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
5/21	ファイナルファイト	CD CT	ポニーキャニオン
5/21	マーベルランド	CD	ポニーキャニオン
5/21	空牙	CD	ポニーキャニオン
5/21	ロッドランド	CD	ポニーキャニオン
5/21	ファイヤーエンブレム	CD CT	ポニーキャニオン
5/21	ゲームボーイグラフィティ	CD CT	ポニーキャニオン
5/25	ファイナルファンタジーIII	CD CT	ビクター
5/25	大航海時代	CD	ポリドール
6/5	交響詩グラディウスIII	CD CT	キング
6/21	レジェンド オブ シュヴァルツシルト	CD CT	アポロン
6/27	熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜	CD CT	メルダック
6/27	システムソフト スーパーシュミレーション サウンド	CD CT	メルダック
6/27	TOY MUSIC 2	CD CT	東芝EMI

発売日	タイトル	形態	メーカー名
7/11	38万キロの虚空	CD CT	東芝EMI
7/11	ジェノサイド	CD CT	東芝EMI
7/21	ハイパードライブ	CD CT	ポニーキャニオン
7/21	ビーストバスターズ	CD	ポニーキャニオン
7/21	パーフェクトコレクション イース	CD CT	キング
7/25	ウルトラマン倶楽部II	CD CT	ポリドール
7/25	みつめていいよ 増刊第2号	CD	ポリスター
8/21	パーフェクトコレクション イースII	CD CT	キング
8/25	はにい いんざ すかい	CD CT	ポリドール
8/25	琉球	CD CT	ポリドール
未定	不思議の夢のアリス	CD CT	ポリドール

ヒューマン初のCDロムソフト!!

ヒューマンから初のCDロムソフト、『バスティール』が発売されるっていう話は、みんな知ってるよね。今まで出たソフトを見てもわかるとおり、ヒューマンのソフトには、"こだわり"があるんだ。今回の『バスティール』にも、いろんなところにヒューマンならではの"こだわり"があるんだけど、なかでも注目したいのは"サウンド"なんじゃないかな? 曲はジャズの世界では有名な、細野義彦氏が担当。CDならではの"生の音"で、本格的なジャズ・サウンドを味わってほしいな。



⬅本格的なジャズ・サウンドが『バスティール』にはよく似合うのだ。

GMあらかると——第8回

『パロディウスだ!』のGMは要チェック! 各面のBGMは有名なクラシック曲のアレンジで、チャイコフスキーのピアノ協奏曲第1番等が流れるんだ。さらに選んだマイキャラにより、各面の最初に流れる曲が違うのもGMマニアにはウレシイところ! 極めつけは2面ボス前のカニ道楽おねーさまのBGMとタイトルデモの曲だッ!

おたより募集

このコーナーの感想や意見をビジバシ送ってね。また、「カプコンの『マッドギア』は名曲だぜ! 早くCDで出してくれー」なんていうCD化の希望、「コナミの『ホットチェイス』の音源を教えて」という質問から、「『Mr. Do!』のBGMはロケ版の曲のほうがいいよナ」なんていう独り言でもOK! おハガキよろしくッ!

おたよりのあて先:〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部「GM」係まで。

勝PCエンジン

Soft Hit Chart

ソフトヒットチャート

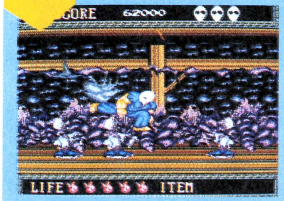
4月30日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げベスト10

1 スプラッターハウス

前回 ↑
ナムコ
ACT 4M
6,800円
4月3日発売
1174点



あまりにグロいグラフィックはユーザーを選ぶが、完成度は高い。

2 フォーメーションサッカー

前回 ↑
ヒューマン
SPG 2M
5,500円
4月27日発売
801点



4人同時プレイも可能な、PC初のサッカーゲーム。燃えるぜ！

3 ネクロスの要塞

前回 ↑
アスク講談社
RPG 4M B・U
6,800円
4月20日発売
541点



シネマチックな戦闘シーンが特長のRPG。キャラもユニークだぞ。

4 パワードリフト

前回 ↑
アスミック
SPG 4M
6,900円
4月13日発売
502点



アーケードで人気だった異色3Dバギーレースゲームなのだ。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格	発売日
6	6	380	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	SLG 3M B・U	5,800円	'89年9月
7 ↓	1	267	源平討魔伝	ナムコ	ACT 4M	6,800円	3月16日
8 ↑	-	210	バルンバ	ナムコ	STG 4M	6,800円	4月27日
9 ↑	-	171	スーパー大戦略	マイクロキャビン	SLG CD	6,500円	4月27日
10 ↓	3	103	コズミックファンタジー	日本テレネット	RPG CD	6,780円	3月30日

前人気ベスト10

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル形態	メーカー名
1	— ↑	523	ワルキューレの伝説	ACT 4M	ナムコ
2	— ↑	347	桃太郎伝説ターボ	RPG 4M	ハドソン
3	4 ↑	313	ラストハルマゲドン	RPG CD	ブレイングレイ
4	— ↑	298	スーパースターソルジャー	STG 4M	ハドソン
5	5	287	アフターバーナーII	STG 4M	NECアベニュー
6	1 ↓	263	ワンダラーズフロムイース	RPG CD	ハドソン
7	2 ↓	230	超絶倫人ベラボーマン	ACT 4M	ナムコ
8	— ↑	209	パワーリーグIII	SPG CD	ハドソン
9	6 ↓	138	大魔界村	ACT 3M	NECアベニュー
10	— ↑	110	天外魔境II	RPG CD	ハドソン

1位ワルキューレの伝説



↑キャラがかわいいのでとりこになったひとも多いはず。

あいかわらず順調に新作の出ているPCソフト市場。いろんなジャンルが揃ってきたので、迷ったらこのチャートを参考にしておくれ。

5 熱血高校ドッジボール部

前回	8 ↑
ナグザット	
SPG 2M	
5,800円	
3月30日発売	
413点	


これまた対戦プレイで燃えるゲームだ。マルチタップが欲しいよ〜。

今月の売り上げトップは、先月の『源平討魔伝』に続いてナムコが放った強力タイトル『スプラッターハウス』が飾った。独特の強烈にグロテスクなグラフィックはほぼアーケード版そのまま。難易度も高くなく、完成度の高さが光る出来になっている。

発売前の人気は、『ワルキューレの伝説』がトップにおどり出た。発売予定がばっちり決まっているし、あのナムコの純正ということでいやがうえにも期待が盛り上がるね。ほかには、発売がずっと先のビッグタイトルよりももうすぐ発売のソフトのポイントが目立つようだ。これも毎月のように新作にニュータイトルが出てくる、PCエンジンならではだね。

アーケードベスト10

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1 ↑	−	戦場の狼 II	カプコン	ACT	87
2 ↑	−	ハテナ?の大冒険	カプコン	ETC	64
3 ↓	2	ビーストバスターズ	SNK	ACT	61
4 ↑	−	WGP	タイトー	SPG	54
5 ↑	−	レーシングヒーロー	セガ	SPG	38
6 ↑	−	コラムス	セガ	PZG	38
7 ↓	1	ファイナルファイト	カプコン	ACT	34
8 ↑	10	ファイナルラップ	ナムコ	SPG	23
9 ↑	−	あしたのジョー	タイトー	SPG	17
10 ↓	4	テトリス	セガ	PZG	15

●協力 ナムコ広報センター/タイトーマーケティング部

1位 戦場の狼II

2年前のヒット作のパート2。3人同時プレイが可能になってますます熱くなれることうけあいだ。前作より格段にパワーアップしたアイテムも圧倒的迫力で迫る。


⬆軍事クーデターに巻き込まれた大統領の救出命令が出たのだ。

4位 WGP

通信機能も搭載した本格レースシミュレーションだ。ギアは3種類から選べて、レーシングギアはなんと7段変則。1周を走りきるのも難しいけど、めざすは完走だ。


⬆加速感やカーブでのバンク角などが、むちゃくちゃリアル。

USAベスト10

順位	前回	ソフト名	ジャンル
1	1	ダンジョンエクスプローラー DUNGEON EXPLORER	RPG
2	2	ビジランテ VIGILANTE	ACT
3	3	ガンヘッド BLAZING LAZERS	STG
4	4	魔境伝説 LEGENDARY AXE	ACT
5	5	R-TYPE I+II R-TYPE	STG
6	6	エイリアンクラッシュ ALIEN CRUSH	ACT
7	7	パワーリーグ WORLD CLASS BASEBALL	SPG
8	8	パワーゴルフ POWER GOLF	SPG
9	9	ビクトリーラン VICTORY RUN	SPG
10	10	ファイナルラップツイン FINAL LAP TWIN	SPG

●協力 米国Turbo Play誌

いよいよアメリカでも『イース』がでる

チャートを見る限りでもCDロムのソフトが顔を見せていないが、まだハードの台数があまり伸びていないようだ。ハードの台数を伸ばすにはやはり強力ソフトが必要。というわけでCES(毎年2回行われる、業者向けの家電やおもちゃなどの世界規模のショー)を前にTurbo市場に登場しそうなのが、日本で大ヒットとなった『イースI・II』。

アドルやリリアが英語でしゃべるなんて、ちょっと見てみたい気がするよね。反響も随時報告していくつもりなので、お楽しみに。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜、)ペリカン(大阪)高知大丸(高知)おもちゃのデンマーク(愛知)

忍者らホイ！完成記念会食会!!

4月16日に『忍者らホイ！』のマスタープログラム完成を記念して、桃太郎チームおよびアスキーのスタッフが集い、「三年寝太郎起床祝賀会」と銘打った会食会が東京・渋谷の中華料理店で催された。

制作開始から完成まで、まるまる3年かかっただけに、出席者一同感慨深げであった。ちなみに桃太郎チーム側からは、さくまあきら、土居孝幸、関口和之、桝田省治、薄谷正和、荒木桃鉄五段といったメンバーが出席。なかでも関口氏はサザンオールスターズの全国ツアー中という忙しい身でありながら、おいしい上海ガニを目の前にして大変幸せそうであった。

宴会では初期出荷1?万本だけなどの話題も出たが全員料理に夢中でろくに聞いておらず、本当にこんな人たちがあのスゴイゲームを作ったとは信じられないと中華料理店の支配人A氏も語っていた。



左から桝田省治、関口和之、土居孝幸の各氏。

桃活ついに完成目前!!

アクションゲームファンならずとも、お待ちかねの『桃太郎活劇』がついに「ほとんど完成」まで、こぎつけたぞ!!

この「ほとんど完成版」をトライした、『スーパーマリオ』もろくにできないスタッフが、「こんなに楽しいアクションゲームが存在していいのか」と、喜びにうちふるえていたというから、望み通りの出来ばえらしい!!

桝田省治氏からは「普通のアクションゲームが、軽く2、3本はできる内容だね」と力強い発言も飛び出し、ますます楽しみな『桃太郎活劇』である。アクションゲームのあり方をくつがえすような、比類なきゲームの誕生だ!!

さて気になる発売日だが、今のところ9月中旬発売予定で、最後の調整をがんばっているそうだ。みんな期待して待っていようね！

高尾陣馬スタンプハイクに桃太郎出現!!



春の遠足で、東京都郊外の高尾山に行ったキミ、京王線を利用したキミは、桃太郎のポスターを発見して、びっくりしたんじゃないだろうか。

京王線恒例、第38回高尾・陣馬スタンプハイクのイメージキャラクターとして、われらが桃太郎くんが、大活躍してくれたのだ!! 初日の4月1日（日）3889名、4月7日（土）2752名と、大勢のみんなが参加してくれて、絶好調!!

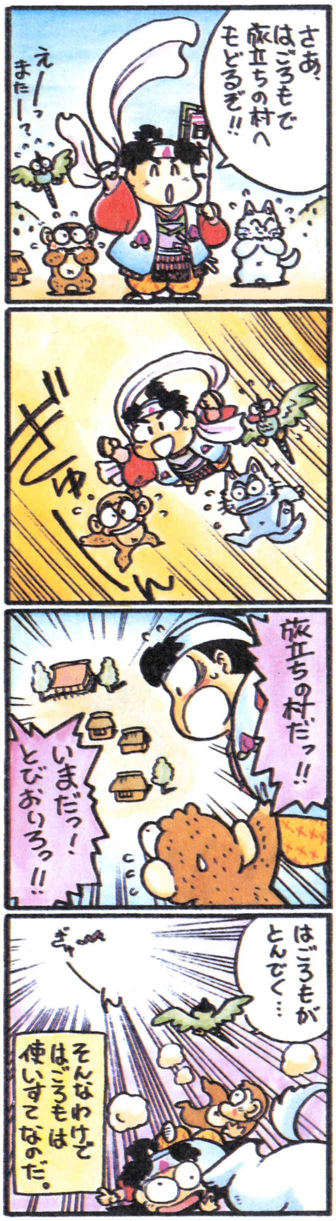
高尾山をハイキングして、桃太郎スタンプを集めると、抽選でプレゼントが当たるこの企画は、5月27日（日）に大好評のうちに終了！ また、こんな愉快なイベントがあることを期待したい。



氷の上はすべりやすいから注意するように。

桃太郎くん

邦宅杉太



Q&Aのおハガキ引き続き募集中!!

今号から、「桃太郎伝達」は「㊏桃太郎新聞」に衣がえしての新装オープンになりましたが、さくま将軍への質問、おたよりのハガキは、引き続き募集しています。どしどしお寄せください。

マルカツ 勝 桃太郎伝達改め 桃太郎新聞

桃太郎伝説 ターボ ついに完成！

発売は7月20日!!

『桃太郎伝説ターボ』が、もう完成してしまった。ファミコン版が元ネタとしてあるとはいえ、いつもながらのハドソンさんの仕事の早さには、こちらが面食らってしまうほどである。

なぜ『桃伝ターボ』なのか、ということについては、今までに触れてきたので、今回はお話の中身をあらためて説明しておこう。

設定など、本筋はファミコン版と変わっていない。

平和なおとぎ話の国に、鬼たちがやってきて、各地の村むらを襲うのである。そのとき、6歳になった桃太郎が立ち上がり、鬼退治の旅に出る。途中、犬、サル、キジのお供を仲間に加えながら、鬼たちのボス、エンマのいる鬼が島をめざすのである。

当然、桃太郎たちの行く手には、さまざまな障害が待ち受けている。それは、手強い鬼であったり（おかしな鬼の場合もあるが…）、奥深い地下迷路であったり、頭を悩ませる謎であったりするのだ。このへんが、ファミコンからPCエンジンになるにあたって、変更、アレンジされた箇所である。

「きよはらだし」「ミスターオニック」「ほのおのゆきおんな」など、初お目見えの敵キャラは、いったいどんな攻撃をしてくるのか？　スリの銀次は、今度はどこにいるのか？　天の仙人の修行方法は？　まんきん仙人（旧ダメ仙人）は何をしゃべるのか？　金色の毛皮の入手方法は？

これらの答えは、あなた自身で探してください。

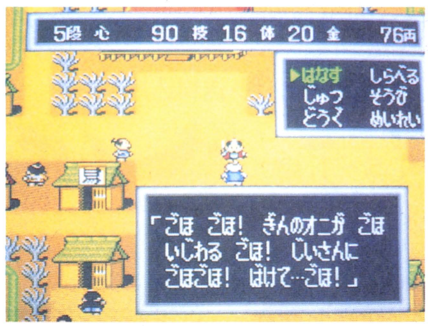
おとぎ話の国に平和をもたらすため、あなたが桃太郎になる日は7月20日!!　忘れないでね。



⬆おなじみ、ふくのかみも健在！



⬆右下の「つづき」の文字に注目！　そう、バッテリーバックアップ対応なのだ。



⬆えーい、はっきりしゃべれ、はっきり。

(勝)桃太郎新聞社
社主／さくまあきら
主筆／服部隆彦

桃太郎シリーズ＋忍者らホイ！　で
年内どとーの4連発がぶり寄り!!
どうやら今年は
たいくつしなくて
すみそうな予感！

ゲームの達人

かつて裏技・達人道場

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



裏技的達人
取れたての新鮮!!

パワードリフトの
面セレ、無敵技などなど
全30技!!



サイコチェイサー
大技4本一挙公開!!

◉達人道場 その1



マニアックプロレス
114

トレーニング法、対戦相手のデータ全て見せます、究極のプロレス講座

◉達人道場 その2



ソル・ビアンカ
118

シナリオ4を完全攻略。
これさえ読めば、勝ったも同然

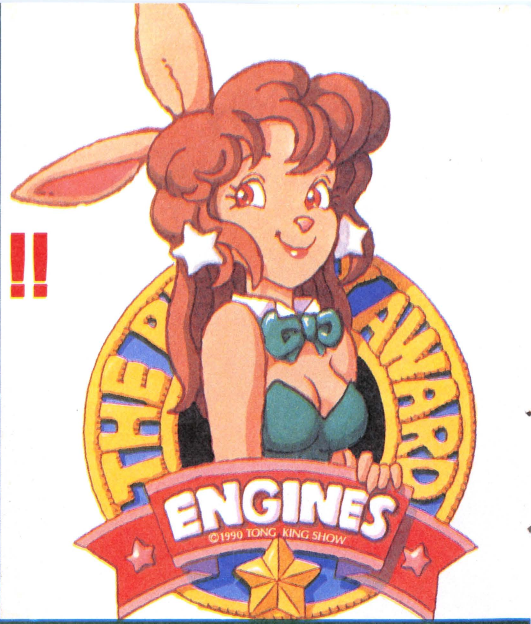
新装開店

裏技的達人

ウラワザの 的 たつじん

裏技全37本!! 力入ってます!!

「ようこそ。ウラワーズに」てなもんで、新規一変模様変え！
今月は、新装開店を祝うように『パワードリフト』や『サイコチェイサー』の大技が軒並みだぞぉ～!!



マークの見方

ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円	ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円	シルバーラビット賞 2000MAC 3000円
ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円	セラミックラビット賞 1000MAC 1000円	おこぼれ技 も、ひとつで賞 500MAC 500円

DIAMOND

パワードリフト

東京都 横尾ひさしくん

パワードリフターに贈る、お得技2本立て！

ビデオゲーム版「チキチキマシン猛レース」の異名を持つ、ジェットコースター感覚のレーシングゲーム『パワードリフト』に、いつでも好きな面からスタートできるステージセレクトと、ドライブゲーム初(?)のオキテ破り・無敵コマンドが隠されていたゾ！

まず、タイトル画面でコマンドを入力後のキャラクター選択時に、特定のキャラを選んで、再びコマンドを入力すればOK。これでエキストラステージも楽勝だね！



⬅クルクル回転するタイトル画面でコマンドを入力。片手でコマンドするにはちょっとツライかもしんない。

コマンド
方向キーの右下、セレクト、Ⅰを押しながらラン

面セレ技

ジェイソンを選んで……



⬆ジェイソンを選んでⅡボタンを押すと、押した回数＋１ステージからスタートできるんだ！

おおっと、いきなり最終面



⬆面セレのダイゴ味っていったら、やっぱり最終面からのスタートにつきるよね！

無敵技

マークを選んでおくれやす



⬆マークでⅡボタンを押せばＯＫ！ その後、キャラを変えてランを押せば好きなキャラで走れる。

道なき道を突っ走る!?



⬆相手の車はおろか、看板にもぶつからず、さらにコース外も走れるようになるのだ。

おこぼれ技 コズミックファンタジー 有効なステータスの上げ方を紹介しよう。各能力がアップする水(力の水など)を手に入れたら、町や村に戻りセーブして良いポイントが出るまでロードしてやり直せばいいんだ。チリも積もれば山となるのだ！

サイコチェイサー

長崎県　くれりっくん

出血大サービスとはまさにこのこと・4大コマンド！

サウンドテスト技

ヘビーなノリの重厚サウンドが楽しめる

最近のPCソフトに多く見られる"サウンドテスト"モードが『サイコチェイサー』にもあったんだ。1面から最終面まですべての曲を聴くことができるこのモード、PCのGMファンは必聴モノだよ。



⬆やたらサイバーなタイトル。ココでリセットを35回以上かけたあと、"PUSH RUN～"の表示が出たらコマンド入力。

コマンド

タイトル画面でセレクトを7回押してラン



⬆サウンドテストモード！　ちなみにこのモードが次のモードのタネになるのだ！

面セレクト技

好きな面からスタートできるんです！

「いちいち1面からやってらんねぇ～よッ！　最終面のボスが早く来い、とオレを呼んでるゼ！」なんて言ってる高飛び車せっかち(なんだそりゃ?)な人にオススメの面セレクトモードだよ～ん。



⬆面セレクトモードに入るためには、サウンドテストモードで特定のサウンドナンバーに設定してからコマンド入力するのだ。

コマンド

サウンドNO.1Fを選んでランを8回押す



⬆面セレモード！　裏面だってセレクトできるぞ。レッツゴー最終面！(笑)

無敵技

ちょっと反則？　のよな気がする無敵技

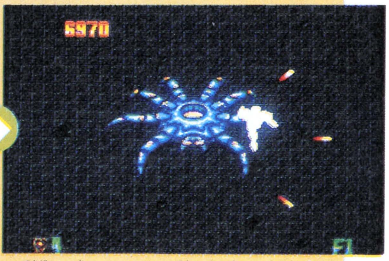
これさえあれば初プレイクリアは必至、恐怖の無敵コマンドだいッ！　でも無敵でクリアしたってなんの自慢にもならない(当然)！　あくまで練習や、敵の行動パターンを探るときに使ってほしい！



⬆面セレモードをタネに無敵モードは発動する！　無敵、それはゲームの持つ面白さを無にしてしまう可能性のある諸刃の剣。

コマンド

Ⅰを押しながらラン



⬆敵弾に当たっても、敵に体当たりされても、ただひたすら突き進むのであった。

エンディング技

クリアしなくても拝めてしまうのです

ある意味では無敵よりタチの悪い(?)モード。でもAVGやRPGと違って、STGはエンディングを見たところでゲーム性が落ちるなんてことはない。でも最初は自力でがんばって見たいね！



⬆タイトルから音楽、音楽から面セレ、面セレから無敵、そして無敵からエンディングへ…じゃないッ。面セレでコマンド！

コマンド

Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらラン



⬆キャラクター紹介とスタッフロールを兼ねたエンディングの始まり始まり～。

おこぼれ技

スーパーバレーボール　試合中にポーズをかけると、なぜか画面は真っ黒け。あれってイヤだよね。そこでマルチタップを用意して5番めのパッドで試合中にポーズをかけると、画面が変わらないでポーズがかかるんだ。よかったよかった？

熱血高校ドッジボール部
制限時間を設定しよう

長崎県　**北川征治**くん

いつもの試合の制限時間は４分だけど、４分間が長く感じるようになったらこのコマンドを使ってプレイしてみよう。試合の制限時間を３分30秒から、きわめつけの30秒まで設定できるんだ。これを利用してタイムトライアルなんてやってみると面白いかも。しかし30秒はキテるなァ。

タイトル画面



⬆タイトルで①ボタンを押した回数で制限時間が変わるんだ。

コマンド

①を下の回数押すと時間が変わる

14回→3:30　18回→1:30
15回→3:00　19回→1:00
16回→2:30　20回以上→0:30
17回→2:00

ノーマル



⬅制限時間が４分もあれば楽勝だけど。

30秒



⬅30秒となると、コイツはツライぜ！

サイコチェイサー
４分割モードでプレーイ

大阪府　**いの鹿チョー**くん

『妖怪道中記』や『ワールドコート』などで有名な"画面４分割モード"（なつかしー）が『サイコチェイサー』にもあったぞ。やり方は例によってタイトル画面でコマンドを入力！　あっという間に画面は４分割になるぞ。ただ、プレイしてみればわかるんだけど、４つの画面のうち、どれを見ながらプレイすればいいか悩むんだよね。やっぱり右上かなァ？

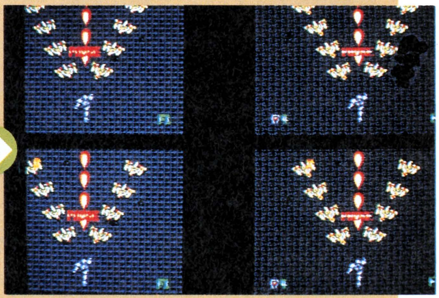
コマンドを入力



⬆タイトルバックはサイコチェイサーのボディなのかしら？

コマンド

Ⅱを押しながらリセット



⬆これが４分割モードだ！　よほど大きいモニターでない限り敵の弾を見切るのはツライ……！

奇々怪界
最強装備でスタートよッ

香川県　**森川明浩**くん

最後のコンティニューの最後の１人になったら、ひたすらパワーUPにはげもう。そしておもむろに死ぬッ！　ゲームオーバーになり、タイトルに戻ったらランを押してゲームスタート。すると、さっきの装備そのままで始まるゾ！

⬇小夜ちゃんやられちゃったーん！　げーむおーばー。





⬆そしてタイトルに戻ったら戦闘再開、ぷっしゅらんぼた～ん。れでぃ～ごぉ！



⬆やり方しだいでは最強装備でスタートO・K。でもこのゲーム、自分の装備で難度が…。

スプラッターハウス
２面ボスの安全地帯！

北海道　**斉藤浩太**くん

ステージⅡのボス・ポルターガイスト。リックがその部屋へ入ったとたん、地震のようなラップ現象に襲われるけど、画面の右はじが安全地帯になっているんだ。イスが襲ってくるまでは安全だ。



⬅魔性の部屋へと足を踏み入れたリック。気をつけろ。

部屋の右はじへ！



⬆部屋がガタガタと激しく揺れだした。部屋の右はじへ行け！



⬅第一波はクリア！　第２波のイスの攻撃に備えよう。

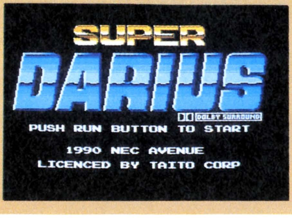
おこぼれ技　スプラッターハウス　リックの意外な技が発見されたぞ。スライディングキックってあるよね。実はアレって水中でも使えるんだ。やり方はいっしょだけど、ちょっとタイミングが取りにくいかな？　水針球に注意しながらバシッと決めよう。

GOLD

スーパーダライアス
兵庫県 樫木公秀くん

ボスキャラ大集合・26体戦えますかモード！

Aゾーンから Zゾーンまでの全26エリアのボスキャラだけと戦うことができる"26体戦えますか"モードが隠されていたぞ! Aゾーンのキングフォスルからバトルは始まり、最終ボスのグレートシングZまでブッ続けで戦い抜くんだッ!

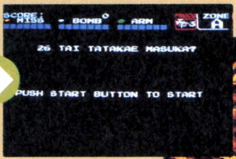


⬅タイトルでコマンド。マルチタップが必要だよ。

コマンド

Ⅰパッドの下とセレクト、Ⅱパッドの上、ラン、Ⅰを押しながら、Ⅰパッドのランを押す

26体戦えますか？



26体戦ってやるぜ！



➡まずは一番手キングフォスル！ ボスを倒すごとに各能力が1個ずつ上がるぞ。

⬆♪シルバーホークは勇気の印、26体戦えますか！ 警報が終わったら戦闘開始だ。

SILVER

パワードリフト
東京都 小倉修一くん

キャラクターチェンジで気分転換しましょ！

レース中にふと、「このキャラ（ドライバー）はもう見あきたなぁ」なんて思ったらドライバーチェンジだ。ゲームオーバー後、操作したいキャラのデモ画面が出たら、Ⅰボタンを押しながらランを押して、タイトルが出たら再びⅠボタンを押しながらラン！ すると、コンティニューを兼ねたキャラクターチェンジができるんだ。ただしエキストラへはいけないよ。



⬆まずは2面以降でゲームオーバーにならなければイカンのだヨ。



⬆そしてデモ画面で好きなキャラが出るまで待つ。おっとエミリーだ！ コマンド入力！



⬆タイトルで再びコマンドすれば終わった面から違うキャラでスタートできるぞ。

BRONZE

ビーボール

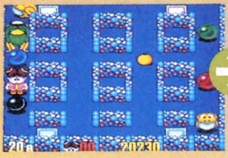
踊るカッパは天国へ!?
東京都 佐藤布砂夫くん

エリア4でカッパの出てくる面へいこう。カッパは放っておくと、ビー玉の上に乗り、クルクル回って踊りだすけど、1分ぐらい経つと息をきらし、頭に天使の輪をつけて天国へいってしまうのだ。



⬇カッパがビー玉に乗っかって踊りだしたぞ。





➡やがて息を切らして天国へー!!

BRONZE

スーパーダライアス

こうもり傘の安全地帯
岐阜県 おちこぼれくん

"こうもり傘"こと、ビッグラジャーンヌの安全地帯があったぞ。シルバーホークのジャイアントカッターの部分を天井にくい込ませるんだ。あとはボムで弱点を攻撃だ!







➡自機の垂直尾翼(?)を天井にくい込ませろ。

⬆左右に移動しつつボムで弱点、ミサイルで誘導弾を攻撃。ヤズカには要注意！

おこぼれ技
ヘビーユニット 3面ボス・フロートフォートレスとのちょっと変わった戦い方を紹介しよう。フォートレスが合体を終えたらヤツの頭上に位置し、常に頭の上にいるように、ヤツの動きに合わせて移動しつつボムで攻撃! 早く倒せるぞ。

パワードリフト　コンティニューでクリアを目指せ！

千葉県　**阿井敬明**くん

「HURRYUP!」の喚声が耳に入るころ、１位のエミリーはすでにゴールしていた。続いてマーク、トムが入賞。４位以下は次のレースには出られない。これが現実。これが『パワードリフト』。入賞できなかったルーシーは悔し涙で頬を濡らすのであった……なぁんてね！　ちゃ～んとコンティニューがありますヨ。

ゲームオーバー！



⬆ああ、ゲームオーバー。パワードリフターへの道は険しい！

コマンド

タイトル画面で①を押しながらラン



⬆ゲームオーバーになった面からスタート！　感動のエンディング目指して突っ走れ！

熱血高校ドッジボール部　熱血硬派の時間無制限一本勝負

東京都　**浜渡善**くん

１試合の制限時間が、たったの４分間じゃあ話にならない！　もっとじっくり、腰をすえてドッジボールしたいぜッ！　と、おなげきの貴兄に、辛口の時間無制限モードをご紹介いたしましょう。タイトル画面で右の表のコマンドを入力してください。試合時間が止まったままになるのです。

コマンド入力してね



⬆毎度おなじみ、コマンド入力のキングオブキングズ・タイトル画面！　素早く正確に入力しよう。

コマンド

セレクト、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順に押す



⬅試合開始！　制限時間は4分だが



⬇時間が減らないんだ。楽勝かナ？

コズミックファンタジー　お約束のビジュアルデバッグモード！

東京都　**樹はるか**さん

日本テレネットのソフトといえば、毎回毎回、見事なアニメーションがボクらを感動させてくれるけど、それらのアニメを好きなときに見られる、"ビジュアルデバッグモード"はゲームファンにはたまらない魅力だよね。

『コズミックファンタジー』にもちゃんと入っていたぞ♪　例によってタイトル画面でコマンドすれば、ゲーム中のすべてのアニメーション・ビジュアルシーンを見ることができ、BGMを聴くことだってできるんだ！



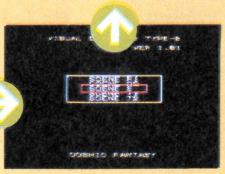
⬆西村知美ちゃんの歌が流れるタイトル画面でコマンドだーッ。

コマンド

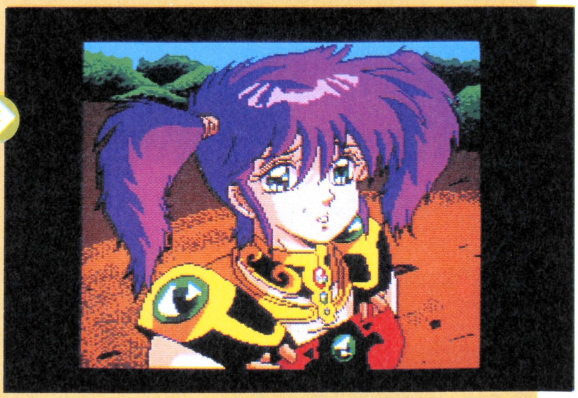
Ⅰ、Ⅱ、セレクト、方向キーの上を押しながらランを押す



⬆サウンドテスト。お茶でも飲みながらじっくりどうぞ。



⬆すると、今までとはちょっと違ったＶ　Ｄ画面が出るぞ。



⬆出たーッ！　日本テレネットのお約束的伝家の宝刀（なんだそりゃ?）ビジュアルシーンだッ！　ゲーム中のあの感動のシーン、とっておきのアノ場面などなど、すべて拝めてしまうのだーッ！

おこぼれ技　源平討魔伝　まず義経がいる面へいこう。そして義経が現れ、奇妙なポーズをとって笑いだした瞬間にランボタンを押してポーズをかける。すると、固定された画面に義経の笑い声だけが響くのだ。ポーズを解くと義経は首だけ動かすぞ。

DIAMOND

奇々怪界

東京都 ラファエルくん

小夜ちゃんのストックが9人になるぞ!

ゲームスタート時に小夜ちゃんのストック(残機)は3人しかいないけど、これを9人にすることができるんだ。タイトルでコマンドを入力するだけで、いつもの3倍ストックでスタートできるッてんだから、便利な世の中になったってもんだよな(?)。でもコンティニューすると小夜ちゃんのストックは3人になっちゃうから注意! さぁ七福神救出だ!



⬆タイトル画面でコマンド。少し複雑だからまちがえないようにね。

コマンド

①を押しながら上、左、下、右、上、右、下、左の順に押す
⬇
①をはなして
⬇
セレクトを押しながら②を10回押す







⬆コマンド入力に成功すると、1UPしたときの曲が流れるぞ。

⬆ランを押してゲームスタート。試しにやられてみる。

⬅これだけのストックがあれば全面クリアも夢じゃない!?

SILVER

ドロップロックほらホラ サウンドテストがあるんだよ

広島県 清水守滋くん

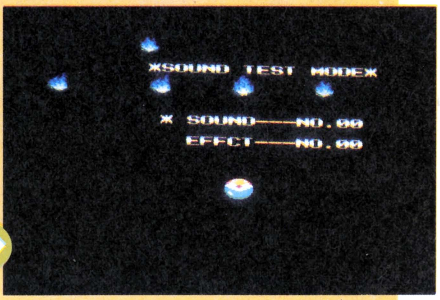
『グレイプロップ』って知ってるかな? データイーストが今から7年前、1983年に発表したブロックくずしタイプのビデオゲームなんだ。その『グレイプロップ』が『ドロップロックほらホラ』と名を変えてPCエンジンに登場した。インベーダー世代のヘビーゲーマーにはうれしい限りだ。しかし、『グレイ』とは異なる点がある。BGM(音楽)がついていることだ(『グレイ』は効果音のみだ)。というワケで、お待たせしました。サウンドテストの紹介です。タイトル画面でコマンドを入力すればOK。ホラーなサウンドを楽しもう。

➡タイトル画面でコマンドを入力。とっても簡単なのだ。



コマンド

②ボタンを押しながらラン



⬆『ドロップロックほらホラ』のゲーム中に流れるすべての曲が聴けるサウンドテストモードでした。

BRONZE

ゴールデンアックス

ムーンウォーカー!

東京都 中村裕樹くん

2面でスタコラと逃げまわっている女性の村人のうしろにまわり込み、おもむろに跳び蹴り(体当たり)をブチかましてやろう。すると「バキッ」という怪音と共に、村人はムーンウォークを始めるゾ! ひでェ技(笑)。

⬇村人の女性、Aさん(仮名)のうしろにまわり込み、





⬆バキッ! ティリスの"お姫さまとお呼び"キックがAさん(仮名)に炸裂!



➡これがッ、これがッムーンウォークだ!

BRONZE

ビーボール

スペシャルボーナス!

茨城県 小倉茂くん

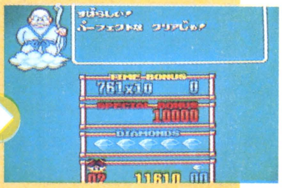
"スペシャルボーナス"って知ってるかい? 敵を1匹も倒さず、なおかつ素早く面クリアすると、1万点ボーナスとダイヤモンドが、なんと5個ももらえてしまうんだ! スペシャルボーナスを得るためには、やっぱりパターンを作るのが一番の近道じゃないかな。



⬆敵を倒さないように慎重にプレイしよう。



⬆あと!個! スペシャルが待っているッ!



⬆やったーい! スペシャルボーナスもらっちゃったー!

おこぼれ技

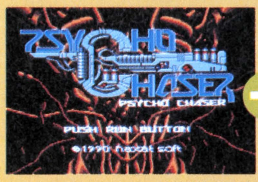
ヘビーユニット フルパワーUP、ロボット形態でステージ3のヘッケルドックの所へいき、ヘッケルドックが中央に来たら、自機を画面の右下に位置させてホーミングを連射すれば、あっという間にヘッケルを倒すことができるぞ。

サイコチェイサー 高速4分割モードをクリアできるか

東京都　王様秋場くん

『サイコチェイサー』の4分割モードをクリアしても、この"高速4分割モード"はクリアできるかな？　画面が小さく見にくくなったうえに、スクロールからキャラクターの移動速度、弾の発射速度まで、なにからなにまで超高速！　今までノターッとしていた敵キャラがダッシュしてくる姿は見モノだぞ。はたしてキミの目とテクニックはこの速さについていくことができるかナ……。

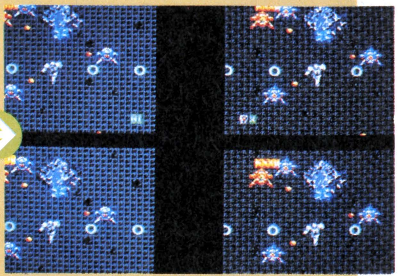
コマンドはココ



⬆タイトルでコマンド入力。今月はこのキャプションが多い……。

コマンド

①、Ⅱボタンを押しながらリセット



⬆うーん……写真を見る限りじゃ4分割モードと変わらないんだけど、本当は超速いんだ。

スプラッターハウス 最終面の最終ボスで永久パターン

東京都　永田寛くん

出現する敵の数が、ある程度決まっているために点数稼ぎがムズかしい『スプラッターハウス』に、なんと永久パターンがあったんだ。最終ステージ、7面の大ボス・ヘルカオスを利用するんだけど、ヤツを倒すと同時にリックもやられなければいけないんだ。コツとしては最後の一撃を与えた直後に、落下してくる岩に当たることかな。かなりシビアだけどがんばって。



⬅スプラッターハウスに巣くう混沌の源、ヘルカオス。こいつを利用して稼ぐのだ！



⬆ヘルカオスを倒すのと同時に死ぬ。リックのライフをうまく調整するのがムズいのだ！



⬆ヘルカオスを倒せば10万点入ってリックのストックも増える……まさに永久パターン！

熱血高校ドッジボール部 宇宙人はコイツだッ！

北海道　滝谷久二夫くん

クエストモードの宇宙人狩りは、いったい宇宙人が誰に化けているのかわからないけど、もう大丈夫！　左下の表を見れば、宇宙人がどの選手に化けているかが一発でわかるぞ。あとは行き先をまちがえずに進んでいけばスムーズにエンディングまでいけるハズだ。

こいつらが宇宙人	
日本	なりたか
イギリス	ろばあと
アイスランド	とろっせん
中国	しゃおちん
アフリカ	こぱれれ
アメリカ	びる



⬆ここは日本。なりたかに集中攻撃！

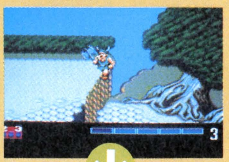


⬅おおっと、やっぱりヤツが宇宙人だったぜ。

ゴールデンアックス じいさん木の上を歩く

奈良県　とらさん

燃えるドワーフ150歳（?）ギリアスじいさんの必殺技は、なんといってもローリングアタック！　そのローリングを2面のガケ（位置がけっこうビミョウ）で行うと、そのまま宙に浮いて木の上も歩けるようになるんだ。



➡このあたりでガケに背を向けて回転！



➡成功すればじいさんが空中に立つ！



⬆木の上のギリアスじいさん。けっこう平和そうだけど、実はハマリ技なんです。

おこぼれ技　源平討魔伝　デカキャラモード以外の面で、カタいもの（要石など）を斬りまくって剣力を0にする。そして巻物を取ると出るハズの衝撃波がまるっきり出ないのだ。数回剣をふると景清の点滅も終わるぞ。う〜む、諸行無常ってやつですか？

DIAMOND

ビーボール これぞ究極！ 全500面パスワード！

栃木県 小林雅明くん

「全部で50面」とか「裏面を含めて全100面」などといろいろなウワサが飛びかっている『ビーボール』！ しかし、その実体は全500面（！）というスケールのデカさだったのだ。パスワードにコマンドを入力すれば、500面の中の好きな面からプレイできるぞ。でも定価でも、1面約10円というのはおトク！。

コマンド 677261



⬆タイトル画面でパスワードを選択し、上のコマンドを入力するのだ。



⬆するとタイトルに"10"の表示が！ すなわちコレ、裏面でワケね。

これが500面！



⬆これが10周めの50面、要するに500面！ どうやってクリアするのー！

BRONZE

熱血高校ドッジボール部 いきなりやられる！

愛媛県 松本英稔くん

世界大会モードかクエストモードを選んでゲームスタート。試合開始のホイッスルが鳴る前から方向キーの左か右を連打し続けると、なぜか相手チームのボスにどつかれまくるのだ。

⬇りきにくにおがどつかれた瞬間がコレだ！



BRONZE

ビーボール いきなり乱入技！

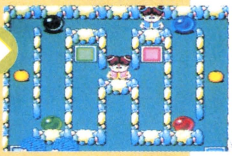
静岡県 けろろーんBOMBくん

マルチタップにパッドを2つつないで1人用でゲームスタート。ゲーム中にⅡパッドの①を押しながらランを押すと、2P側も参加できるぞ。



⬆1人用でスタートしても……、

⬇1Pが1人減るけど2Pが乱入できるのだ。



SILVER

ビーボール いきなり復活技！

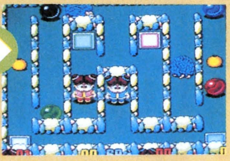
静岡県 平岡功臣くん

2人用でどちらかがやられたら、やられた側のパッドの①を押しながらランを押そう。その場で復活できるぞ。



⬆蘭蘭がやられてしまったーッ！

⬇鈴鈴が1人減るけど蘭蘭が復活できるのだ。



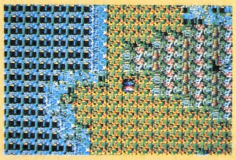
CERAMIC

弁慶外伝 いきなり超バグ技！

愛知県 南谷健司くん

パスワード「ほぜぱびぶ　はさぎがぐ　ざびよゆご　えむぎとぜ　わわぬやや　ぼぺりぶざ　やぼようみ　ぜらわはか　はばふるつ　らめびそ」と入力すると、超バグのとんでもない鬼若たちが出現！

⬇こんな画面になったら、リセットもムダ！



キミの裏技が頼りなのです

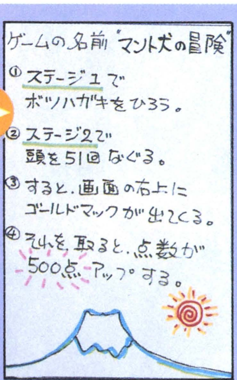
恥ずかしがらずにみんなで出そう!!裏技のハガキ

●「ありゃりゃ!!　こりゃ裏技じゃん!!」と思ったら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキに書いて、下の住所まで送ってくれ。1枚のハガキにひとつのワザだけだぞ。また、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようネ。

■あて先

〒107 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部　ウラワザ係

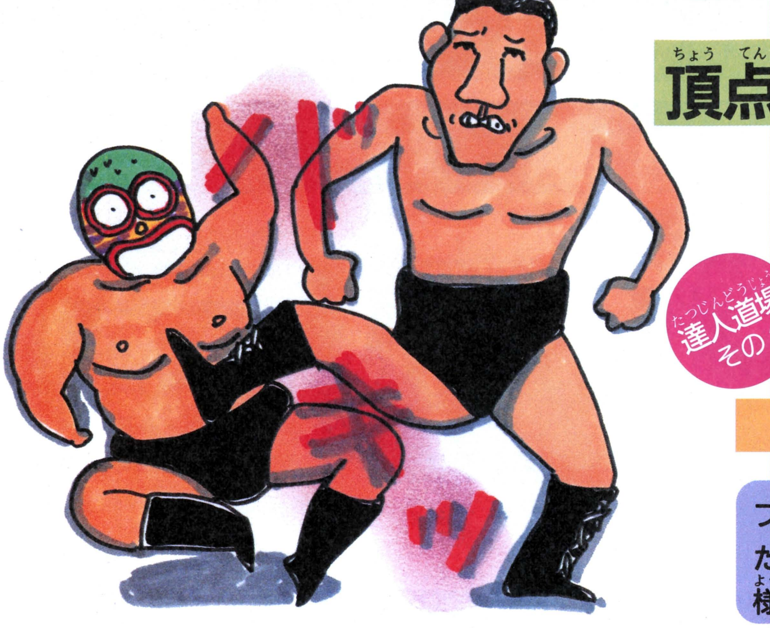
みほん



達人情報局

旭川	0166-22-7400
東京	03-236-7200
大阪	06-700-5599
高松	0878-33-9700

おこぼれ技 おこぼれ採用者　群馬県　カズピープルくん／山形県　板垣和明くん／山口県　田村亮造くん／静岡県　桜井直之くん／岩手県　ズビズバくん／北海道　安部恵之男くん



頂点をめざし、戦い続けろ！

MANIAC プロレス 明日への闘い

達人道場 その1

ハドソン／発売中／¥6,500　SPG　4M　B·U

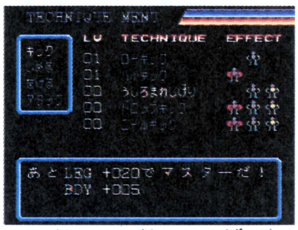
プロレスの、アクション性を排除してシミュレートした異色作『マニアックプロレス』。実際のプロレス同様、日頃の練習と頭を使った試合運びが重要なのだ！

レッスン1 効果的なトレーニングをするよう、心がけよう

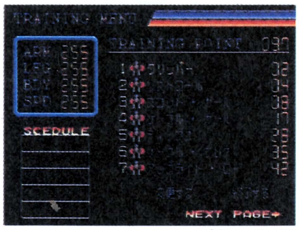
ゲームスタート時のARM（腕）、LEG（脚）、BDY（体）の各ポイントは、それぞれ40ずつ。これらを試合やトレーニングで増やし、技を覚えるわけだけれど、どうせならば計画的にやってみよう。

右は、トレーニングポイントと、実際に得られるポイントを表にしたものだ。トレーニングポイントが高いものは得られるポイントも多いが、効率がよくないのがわかると思う。「1回にできるトレーニングは5つまで」という制限があるけれど、なるべく効率のよいトレーニングを心がけよう。

また、右ページには、技を会得するのに必要なポイントを表にしてみた。どこを何ポイント増やせば技を覚えるのかが一目でわかるから、あわせて役立ててほしい。



⬆あと何ポイント鍛えれば、技を使えるようになるかチェックしておこう。



⬆ARMのトレーニングは上の7種類。ちなみに最高値はいずれも255だ。

場所	番号	メニュー	必要なポイント	得られるポイント
ARM	1	グリッパー	2	1
	2	リストロール	4	2
	3	スコット・カール	8	3
	4	ケーブル・カール	17	4
	5	ディップス	28	5
	6	ケーブル・プレス	35	6
	7	アップライト・ロー	42	7
LEG	8	ケーブル・キック	4	1
	9	サイド・ランジ	12	2
	10	レッグカール	15	3
	11	ハック・スクワット	25	5
	12	フロント・スクワット	30	7
	13	フロント・ランジ	38	8
	14	スクワット	44	9
BDY	15	クランチャー	3	1
	16	プッシュアップ	6	2
	17	サイドベント	10	3
	18	ペックデック	18	6
	19	ベンチプレス	27	7
	20	プルオーバー	32	8
	21	パワー・クリーン	39	9

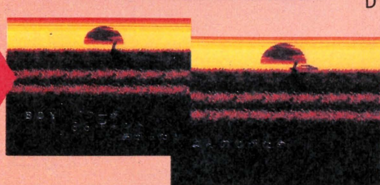
こんな時は…

右のキャラクターは、BDYが弱いために逆エビ固めや4の字固めを覚えることができない。ここはペックデックをはじめとするトレーニングで鍛えよう。



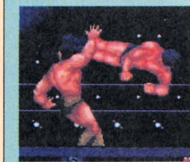
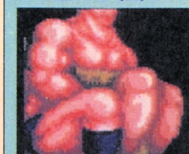
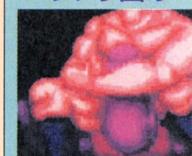
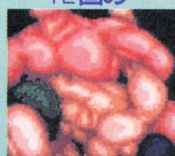
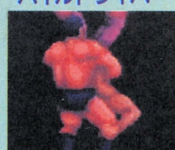
⬅ステータスを見たところ。BDYだけが60台なのが気になるね。





　イラスト／伊藤理佐

《プレイヤーが使えるようになる技と、会得するのに必要なポイント》

種類	内容	グラフィック	技の名前	ARM	LEG	BDY
キック	LEGパワーが直結しているのがこれらの攻撃。基本のロー、ハイキックから大技ニールキックまで5種類ある。	ドロップキック 	ローキック	40	40	40
		ニールキック 	ハイキック	40	40	40
			後ろまわしげり	40	60	45
			ドロップキック	45	70	47
			ニールキック	70	121	70
しめる	このゲームで唯一アクションが必要となるのが、これらのサブミッション（しめ技）関係。なお、連射パッドを使う時は、まん中のポジションにしてプレイしよう。最速のポジションだと早すぎちゃって、逆に効果がないからだ。	逆エビ固め 	スリーパーホールド	40	40	40
		チキンウイング 	アキレス腱固め	43	43	41
		サソリ固め 	逆エビ固め	82	80	80
		卍固め 	脇固め	91	80	81
			4の字固め	80	92	82
			チキンウイングフェイスロック	91	51	91
			コブラツイスト	121	120	120
			サソリ固め	130	130	133
			卍固め	140	130	170
投げる	技の数も多いし、敵に与えるダメージもそれなりに大きいため（見た目もハデだし）、使うことが多いのがこれらの投げ技。特にフィッシャーマンスープレックスとジャーマンスープレックスの2つは、相手に大きなダメージを与え、しかもそのままフォールすることができるという大変お得な技だ。なお、この中には返し技専門のものも5つほどあるぞ。	ボディスラム 	ボディスラム	40	40	40
		パイルドライバー 	逆さ押えこみ	45	43	43
		バックドロップ 	ブルドッキングヘッドロック	47	43	45
		ブレーンバスター 	モンキーフリップ	55	50	50
		フィッシャーマン 	スモールパッケージホールド	55	51	52
		ジャーマンSP 	パイルドライバー	51	45	55
			デッドリードライブ	75	51	56
			ローリングクラッチホールド	93	90	90
			フロントスープレックス	102	81	110
			バックドロップ	111	105	131
			ブレーンバスター	132	110	132
			フィッシャーマンスープレックス	133	131	140
			ジャーマンスープレックス	160	182	160
アタック	技は6種類あるが、ナックルとラリアット以外は相手がダウンしてないと使うことができない。ちなみにナックルとはナックルパート（パンチ）のことだ。	ナックル 	ナックル	40	40	40
		ニードロップ 	ニードロップ	45	50	45
		エルボードロップ 	ラリアット	60	45	40
		スターライトBP 	エルボードロップ	63	43	40
			フライングボディプレス	80	151	80
			スターライトボディプレス	80	180	109

レッスン2 対戦相手のことを知ろう

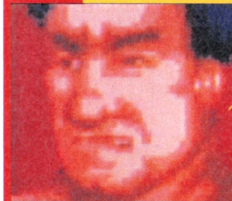
主人公が戦うことになる全レスラーを紹介しよう。彼らは個性的であり、得意な技も実にさまざま。彼らについて、どのような攻撃が得意なのか、また、どのように攻撃されると弱いのかを知っておく必要がある。

顔写真のとなりにある表は、試合前に示されるデータをまとめたものなので、参考にしよう。トレーニングも、対戦する相手の弱点を頭にいれて、相手が苦手な技を会得できるように行うと効果的だ。この表は主人公をどのように成長させるか、大まかな予定をたてるときに役立つぞ。



⬆試合前に聞くことができるアドバイスは、しっかりと読むようにしよう。

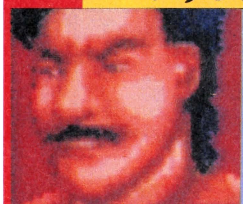
1 藤本 晃



ARM	50
LEG	47
BDY	46
SPD	45

主人公と同じく、岩倉ジムに所属しているレスラーだ。一番最初の対戦相手ということもあって、かなり弱い。使える技も少ないので、そう苦労せずに勝てるだろう。

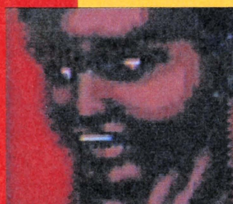
2 マッスル神谷



ARM	54
LEG	52
BDY	50
SPD	49

岩倉ジムに所属しているレスラー。彼とはメキシコへ修業（遠征）をかけて戦うことになる。上のデータを見てもらえばわかるように、藤本とほとんど同じくらいの強さだ。

3 グレミー・ジャジャ



ARM	62
LEG	64
BDY	61
SPD	57

メキシコで初めて戦う相手。キック攻撃やしめ技を得意としているテクニシャンだ。さすがに岩倉ジムのレスラーよりは強いので、しっかりとトレーニングしておきたい。

4 ウイリー・トレンコ



ARM	63
LEG	73
BDY	69
SPD	64

メキシコでは名前の売れているレスラーで、かなりの実力を持っている。得意な攻撃は、「アタック」技。中でもニードロップの威力はすごいので、ダウンしないよう心がけよう。

5 ラングレー・フォード



ARM	72
LEG	85
BDY	72
SPD	71

「キック」攻撃や「アタック」攻撃を得意としているレスラー。彼からは試合中に「この試合に負けた方は、二度とリングに上がらない」という約束をさせられてしまう。

6 ロバート・ローガン



ARM	87
LEG	78
BDY	90
SPD	81

「投げる」技が得意なレスラー。使う技もなかなか豊富なので、主人公をうまく成長させていないと負けてしまうだろう。サブミッションで、じわじわとスタミナを奪っていこう。

7 エリック・ブリテン



ARM	98
LEG	81
BDY	98
SPD	88

サブミッションの使い手。彼のサブミッション攻撃を受けてしまうと、かなりのダメージを受けるので、うまくかわしたい。強いレスラーだが、くじけずに何度も挑戦しよう。

レッスン3 技を選択する時には、これらのことも考えよう

技には、①立ったままの状態で使える技、②相手をダウンさせないと使えない技、③返し技としてしか使えない技、の3種類がある。このうち②の技にはかなり強力な技も多いが、相手をダウンさせないことには意味がない。地道に相手のスタミナを奪っていこう。なお、いくら相手がダウンしているとはいっても、まだ余力がありそうな場合は、4の字固めなどのかかりやすい技を選ぶこと。フライングボディプレスやスターライトボディプレスは相手にかわされる率も高く、しかも、かわされるとこちらが逆にダウンしてしまうからだ。ただし、一方的にやられている場合は、一発逆転を狙って選ぶのもいいだろう。



⬆サソリ固めは、相手をダウンさせた状態でないと使うことができない技のひとつだ。

⬇スターライトボディプレスは当たると大きいが、はずすと自分がダウンしてしまうのだ。



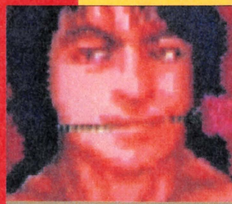
8 阿部龍一



ARM	110
LEG	92
BDY	105
SPD	95

舞台は再び日本へ。彼は「しめる」攻撃と「投げる」攻撃が得意なレスラーだ。ドラゴンスリーパーやフルネルソンスープレックスといった、主人公の使えない技も使ってくる。

9 伊集院清之進



ARM	126
LEG	121
BDY	118
SPD	111

なんともキザったらしいレスラー。しかしその外見とはうらはらに、Jr.ヘビー級チャンピオンだけあって、かなりの実力を持っている。ヒップアタックが得意技だ。

10 ラングレー・フォード



ARM	122
LEG	150
BDY	126
SPD	110

「5」でも戦ったラングレーが再登場。あれからかなりトレーニングをつんだようで、各データとも倍近くまでアップしている。フルネルソンスープレックスまで会得しているぞ。

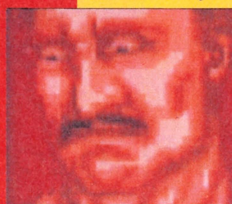
11 フェリックス・ガイ



ARM	141
LEG	157
BDY	134
SPD	129

「投げる」攻撃を得意とするレスラー。うごきが素早いために、主人公はなかなか攻撃するチャンスを得られないだろう。そうなったらひたすら耐え、反撃の機会をうかがうことだ。

12 ジェファーソン・ガウス



ARM	145
LEG	133
BDY	165
SPD	131

非常にバランスのとれているレスラーだ。どんな技でもひととおりこなすことができるだけに、なかなかてこずるだろう。ここまでに主人公をどれだけ鍛えられたかがポイント。

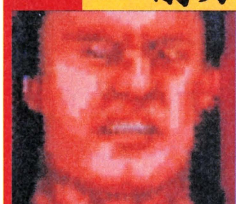
13 有島次郎



ARM	149
LEG	168
BDY	147
SPD	142

「キック」攻撃を得意とするレスラー。なんとかつかまえて、スリーパーホールドやチキンウイングフェイスロックといったサブミッションで、じわじわとダメージを与えたい。

14 剛力 翔



ARM	170
LEG	160
BDY	154
SPD	145

「投げる」攻撃を得意としているパワーファイター。耐久力もかなりのもので、攻撃してもなかなかダメージを与えられない。あせらずに攻撃し続けることが大切だ。

15 犬神 猛



ARM	179
LEG	176
BDY	168
SPD	154

掛け値なしに強い相手だ。それだけに自分からミスをしないよう注意したい（特に、大技を使うポイントを読み違えないようにしよう）。確実性を重視した攻撃を心がけること。

16 ジャントニオ飛葉



ARM	192
LEG	201
BDY	198
SPD	180

すべての攻撃に精通している、日本プロレス界のナンバー1。とにかく強い。あらゆるテクニックを駆使して戦おう。
彼に勝てればエンディングを見られるぞ！

レッスン4「フォール」だって、立派な技なのだ

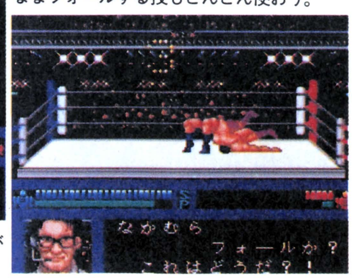
相手をダウンさせると「フォール」というコマンドが出てくる。これを使うと、フォールした相手のダメージを少しだけ回復させてしまうので、相手に余力がある場合は使っても意味がない。しかし、3カウント入るかどうかといったギリギリのところであれば使ってみよう。へたに他の技で攻撃すると「返し技」をくらうことも多く、そのままずるずると逆転負けを喫してしまう可能性もあるからだ。それにチャンスはそう何度もやってくるものではないぞ。

場合によっては、相手のスタミナがかなり残っているのに3カウントが入ることもある。「どうかな？」と思う程度なら使ってみよう。



⬆こんな状態でもフォールできちゃうことがある。積極的にチャレンジしてみよう。

⬇ジャーマンスープレックスのように、そのままフォールする技もどんどん使おう。



シナリオ4 超兵器人Wを解説するぞ



SOL BIANCA

ソル・ビアンカ

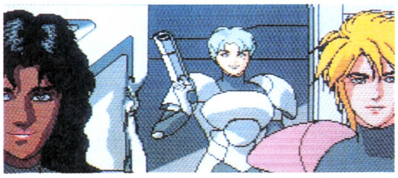
メサイヤ／6月29日発売／¥6,200 RPG

達人道場その2

ビジュアルシーンを飛ばしちゃうと、二度と見れないシビアなゲーム『ソル・ビアンカ』。今月は5＋2本あるシナリオのなかでも、一風変わったシナリオ4・超兵器人Wを紹介&攻略しよう。

シナリオ4 超兵器人W 〈私の体を返せ！ ちょっと異色のシナリオ〉

襲撃した宇宙船を略奪中に、船のコンピューターから「W」と呼ばれる超兵器を輸送中に墜落した輸送船の情報を手に入れたソル・ビアンカのメンバーたち。詳しいデータは得られないものの、「それって、帝国の秘宝じゃない」と、一路惑星ムシュタビクへ。しかしそこには、純白の宇宙船ソル・ビアンカ号を狙う、海賊マカリスターのワナが待ち受けていたのだ。





あら、メーヨがいない

惑星ムシュタビクのハロゲインにあるホテルに泊まると、メーヨがいなくなっちゃう。メーヨと、"超兵器W"の情報を探して、ハロゲインの西にあるナヒタン、さらにナヒタンの北西にあるバルツオーゲンへ。ここでメーヨが見つかって一安心。海賊マカリスターの情報も聞ける。



⬆目が覚めてみると、メーヨがいなくなっている。



➡メーヨはどこに？ 情報集めしながら捜していこう。

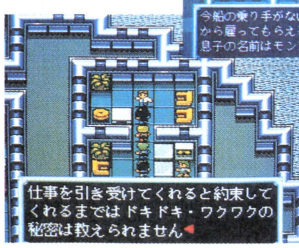


仕事を引き受けファラゾール

情報を集めていくと、どうやら惑星ムシュタビクには"超兵器W"はないみたい……。しかし、この星系で自由に行動するためには、ソル・ビアンカに船籍が必要なのだ。船籍は、バルツオーゲンの北にあるライダスで、モンスの父親に会い、港から港へ船で行き、港の北にあるゲインツの貿易商モンスに仕事を貰えば手に入るよ。さあ、惑星ファラゾールへレッツゴー！



⬆まず、貿易商をしているモンスの父親に会おう。

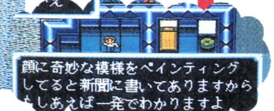


⬅そして、仕事を引き受ける。報酬は15000GP。

ゾルヒンのホテルで……

惑星ファラゾールのゾルヒンに着いたものの、街の出口が閉じられていて、ゾルヒンの外に出られないのだ。何もできないので、ホテルに泊まってみると……。目を覚ますと、フェブ1人きりで、しかも見知らぬ男になっているのだ。一体何が、と驚いていると、マカリスターから通信が……。





ホテルに泊まると……



　イラスト／伊藤理佐

私の体返して！

ゼブブ（フェブ）が目覚めたのは、ゾルヒンの西にあるムルトホルンだった。とりあえず仲間と自分を捜して、海を渡り港の東にあるプラズラーゲインへ。すると、そこにはニセのメーヨたちがいたのだ。彼女らと話したあとに、西にあるガルチェルオームに行くと、フェブ（ゼブブ）に会えるぞ！



➡フェブ（ゼブブ）とゼブブ（フェブ）。ああ、ややっこしいなあ。

⬅ニセのソル・ビアンカのメンバー。フェブを殺すか聞いてくるぞ。



ニセの評議衆をあばけ

フェブ（ゼブブ）を仲間に加え、惑星ゾラエフに向かったゼブブ（フェブ）は、超兵器人W＝ワットを仲間に加え、マカリスターの息子・アクワイヤーを人質にすべく、惑星ゾラエフ中を捜し歩く。そして、ロシュタルにいる評議衆の海賊の正体をあばくと……。





➡評議衆の正体をあばけば、タルコフスキー博士が仲間に入る。さらに…。

⬅フェブ（ゼブブ）が、ニセの評議衆が誰なのかを知っているぞ。

アクワイヤーは…

アクワイヤーは、このガルチェルオームのどこかにいるぞ。変装しているけど、話しかければ正体を現す。アクワイヤーを見つければ、宇宙ステーションに行ける。エンディングまであとわずかだ！



➡変装を解く、アクワイヤー。



⬅アクワイヤーの船で宇宙ステーションへ向かうのだ。

一気にエンディングへ

惑星ムシュタビクで購入できるアイテム一覧表

この星系では、ムシュタビク以外の星では、カートリッジと回復用アイテムぐらいしか売っていない（仲間もいなくなるしね）。けっこう高い武器、防具が多いから、この表を見て装備を整えよう。

◆ESP（オフェンス系）

アイテム名	値段	効果	MP	OFC	購入できる場所
メガバキルダ	2500	一撃	7	32	ハロゲイン
メガボマー	3000	爆炎攻撃	30	60	ナヒタン
プリティマー	1500	混乱	8	70	ライダス
ギガノヴァ	3500	ESP攻撃	35	65	港町1

◆ARM（銃器系）

アイテム名	値段	攻撃	命中	対敵数	SLV	購入できる場所
ヘビーユニット	9500	85	最大	ALL	70	ハロゲイン
フォースライフル	10000				71	ハロゲイン
コマンドガン	12000	90	最大	ALL	75	バルツオーゲン
ヘビーマシンガン	13000	100	最大	ALL	78	港町2

◆ARM（格闘系）

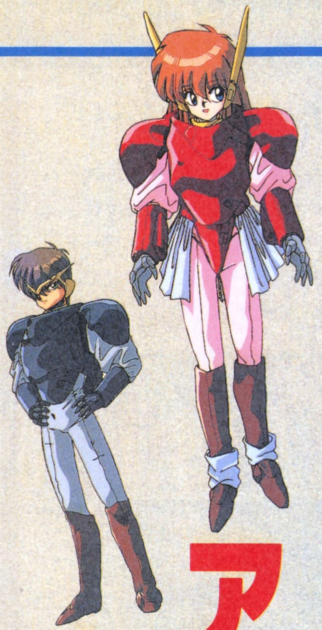
アイテム名	値段	攻撃	命中	対敵数	BLV	購入できる場所
メタルナックル	11500	85	50	S3	73	バルツオーゲン
スタンスティック	700		80		76	港町1
ライトセーバー	13000	140	60		80	港町2

◆ESP（ディフェンス系）

アイテム名	値段	効果	MP	DFC	購入できる場所
デポイズン	100	解毒	2	6	ハロゲイン
テレポート	100	テレポート	0	6	ハロゲイン
メディマ	2000	HP回復　最大	28	35	ハロゲイン
ガンバ	1000	気絶回復	7	30	ナヒタン
フルメディラ	5000	HP回復　A60～80	35	65	ナヒタン
フルガード	3500	攻撃無効化	18	70	ライダス
フルクレイン	6000	症状回復	20	65	港町1
ガンバルマ	5000	気絶回復	12	67	港町2

◆PROTECTER

アイテム名	値段	攻撃	命中	防御	回避	PS	購入できる場所
プロテクトスーツ	10400			52	25		ハロゲイン
フォースベスト	11200			54	27		ナヒタン
ウエスタンハット	2000			7	3		ナヒタン
パワージャケット	12600			56	30		バルツオーゲン
スコープゴーグル	1000		20				バルツオーゲン
マッスルアーマー	14500			65	30		ライダス
エイユウのベレー	2980			8	8		ライダス
にんじゃのふく	13500			60	50		港町1
ダイヤのうでわ	2800			10	5		港町2
アテナ	13000	100	60	80	35	70	ライダス
ニケ	11000	70	50	65	30	55	港町2



『改造町人シュビビンマン2』アイデア大募集!!

来てる来てる！　キミたちのアイデアが続々と届いているぞ。さてこのアイデア、どんなゲームの中で生かされるのか、気になるところだね。そこで今回は、ゲームの開発状況をチェックしてみたぞ。

開発室に潜入!!

「開発状況は？」と聞くと、「いやあ、それは…」と口が堅い開発室の皆さん。だが、その1人は「実は、敵キャラに思考を持たせます」と、耳うちしてくれた。なんと！　キミたちの考えたキャラクターは、プレイヤーの動きを予測して攻撃するというのだ。これは、スゴイ!!

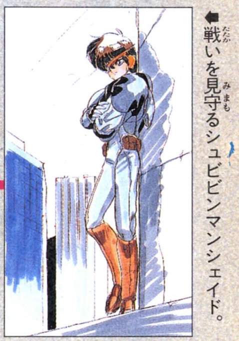


⬅開発は順調。打ち合わせにも力が入る。



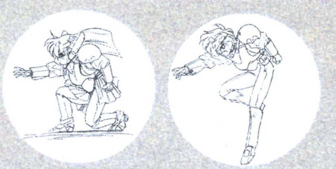
⬅クオリティーの高いサウンドが、ゲームをグッと盛り上げるぞ。

「前作をはるかに超える」とスタッフは豪語!!



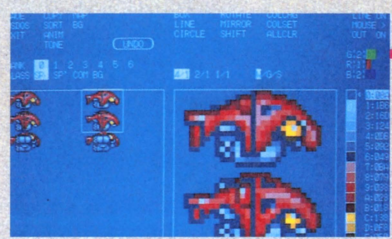
⬅戦いを見守るシュビビンマンシェイド。

シュビビスーツは弾を撃てる



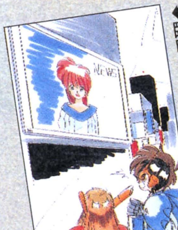
開発室で、左のイラストを発見！　今度のシュビビスーツは弾を撃つことができるらしい。しかも移動中にだ。

新兵器も続々誕生



⬆これが新兵器「シュビマリン」。向かうは海中か。

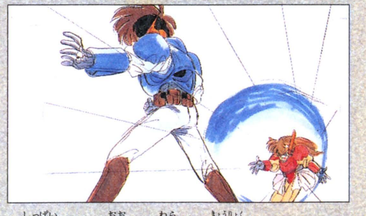
グラフィック・エディターに映る新兵器の撮影に成功した。スタッフを脅かして聞き出したところによると、太助とキャピ子は自機を操って、海へ空へ、そして宇宙へと飛び出していくらしい。では、シュ、シューティ…。



⬅臨時ニュース！　敵の侵略だ。

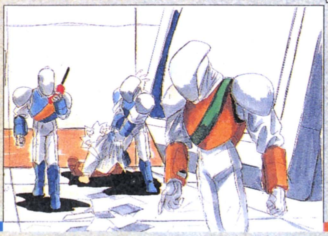
協力シュビビームもパワーUP

人気の2人プレイは健在だ。協力シュビビームも、太助、キャピ子のどちらが撃つかで2種類用意されているらしい。スタッフは「前作をはるかに超えるぜ」と、不敵に笑った。



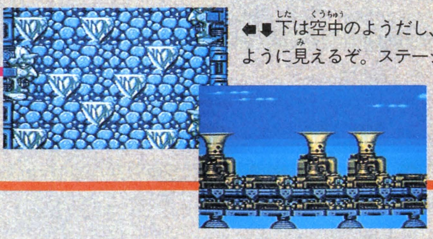
⬆失敗すると大いに笑える協力シュビビーム。

⬇謎の敵に連れ去られる豪徳寺博士。



ステージ

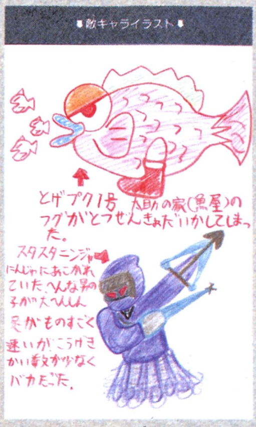
太助とキャピ子が活躍するステージも次々と誕生だ。



⬅⬇下は空中のようだし、左は城の中のように見えるぞ。ステージも大迫力だ。

鈴木・ド・ヤコペッティの約束

「この作品を載せろ！」とヤコペッティが乗り込んできた。こ、こわい！　へいへい、載せますよ、前号の約束ですからね。というわけで、いち早く届いた力作のご紹介。これなら勝てる!?



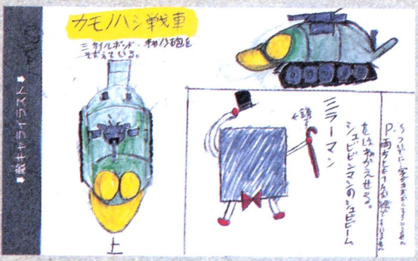
●東京都　**中埜勲**くん
（13歳）

スタスタ忍者の設定が珍妙でおもしろいね。魚の長靴がかわいいけど、ナマコが巨大化しなくて良かった。



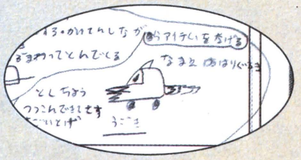
●福島県　**渡部英晃**くん
（14歳）

カラーがきれいな渡部くんの作品。配色センスは脱帽モノ。もっとたくさんの作品を送ってくれい！



●青森県　**村元幸介**くん
（13歳）

ミラーマンのアイデアは抜群だね。動物シリーズをもっと考えて送るように。期待しているぞ。



●神奈川県　**千場準人**くん
（9歳）

“はりぐるま”という、なんともストレートなネーミングがいいね。スタッフに大受けだった。



➡期待以上の力作揃いに、大喜びする開発室の皆さん。

締め切り（6月10日必着）迫る！　ポストへ急ごう!!

この号がキミの手許に届くのは5月末。締め切りは6月10日必着だから、時間はあまりない。でも、8日頃にポストに入れれば間に合うはずだから、じっくり考えて、素晴らしい作品を送ってね。

募集内容

1 敵キャライラスト

敵キャラのイラストは、ユニークさが命。頭を振りしぼって、人マネではないすごいキャラを考えてほしい。もちろん名前や攻撃のし方、動き方なども書いてね。それから、いい作品はカラーページで紹介するから、ぜひ色をつけてくれ。

2 シュビビンマンシェイドの愛称

『シュビ2』には、新しいキャラクターとして“シュビビンマンシェイド”が登場する。敵なのか味方なのか、今のところ定かではないが、この2人（男女）に素敵な愛称をつけてほしいんだ。

3 アンケート

69ページの応募用紙に簡単なアンケートがある。これをフルに使って、キミのアイデアや考えを教えてね。

賞品はスゴイ

採用者は全員、エンディングに名前が出ます。そして、キミの作品をプロがセル画にクリーンアップしてプレゼント。完成版ロムの特別バージョンもつけちゃうぞ。採用者の中から1名には、大賞としてスーパーグラフィックスを、また4名には、太助とキャピ子、シュビビンマンシェイドのセル画も贈ってしまうのだ。

惜しくも採用されなかった方にもちゃんと賞品を用意してあるぞ。①麻宮騎亜賞：麻宮先生のサイン入り色紙　②シロー大野賞：キミの作品をシロー先生がクリーンダウン　③メサイヤ賞：完成版ロム特別バージョン＋オリジナルグッズ　④マルカツ賞：オリジナルテレホンカードなどなど。どーだ、スゴイだろ。

応募方法

応募は、必ず69ページにある応募用紙を使用してください。1人何作でも応募可能ですが、1作ごとに応募用紙の裏面（70ページ）をコピーして必要事項を記入し、封筒で送ってください。住所、氏名、年齢、性別、職業をお忘れなく。なお、締め切りは6月10日必着です。力作をよろしく!!

応募用紙は69ページにあります。

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

6月号でも発売が近いだろうと報じたばかりの通信ブースター。PCIAは、この開発途中の注目マシンを入手。注目の試用レポート第1弾のお届けだい。

通信ブースターが編集部にやってきた!!

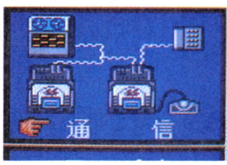
PCエンジン周辺機器の中でも一番期待されていたと言ってもよい通信ブースター。これをPCエンジンにつなげると今までできなかったいろいろなことが可能になるのだ。離れていながら対戦ゲームをしたり、パソコン通信と同じくメッセージのやりとりができるなんていうのは序の口。ゲームを作る環境、ツールも内蔵しているぞ。

まだまだ受け手側のネットワークも準備段階といったところだけど、次世代のゲーム機の重要な機能のひとつになる通信だけに目が離せない。今回はとりあえず紹介、次回にはより詳しいレポートをお届けするぞ。

基本スペック
ハードウェア
300、1200BPS全二重モデム内蔵 バッテリーバックアップメモリー(32KB)内蔵
ソフトウェア
多機能通信ソフト BASICインタプリタ(オリジナルBASIC準拠) グラフィックエディター



⬅今までのブースター類と同じような外観。他の機器と同時にはつなげないのも同じ。



通信の可能性は∞(無限大)

最近かなり一般的になったパソコン通信。これをパソコンやワープロでやろうと思ったら、結構お金がかかるんだ。本体の他に、モデムと通信ソフトを買わなきゃならないし、始めると必ず電話代とネットの利用料金に頭を悩ますことになる。でもやめられないのが通信のこわいところなんだよね。

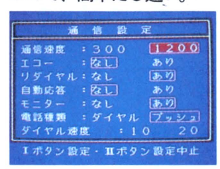
PCエンジンで通信をする場合パソコンやワープロより、ハードにかかるお金は少なくてすみそうだけど、電話代なんかは入力に時間がかかる分不利になるだろう。でも自分で作ったゲームをネット上にアップロードしたり、対戦ゲームをダウンロードして友だちと楽しむなんていうPCエンジンの通信ならではの特権もいろいろとありそうだ。ネット上の架空の世界にユーザーの分身が住む『ハビタット』のようなのもできなくはないのだ。



⬆メニュー画面で作業を選ぶので、簡単だし速い。



⬆㊔PCの姉妹誌の運営する通称コンプネットを登録。



⬆相手方、自分の電話にあわせて事前に設定しておく。

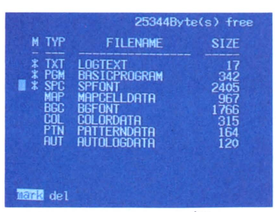


⬆アクセスに成功。ここのように無料のネットも多い。



ファイルの管理はここで

パッドで文字を入力するのは、パソコンなどのキーボード入力にくらべて格段にスピードが遅い。オンラインで書き込みをするなど自殺行為に近い。というわけで、書き込みをするにはあらかじめやや時間をかけて作った文章をファイルとしてとっておいて、それをアップロードするとよい。また、ゲームのプログラムをダウンロードするためにも、こうしてファイルを管理する必要があるわけなのだ。



⬆バックアップメモリー内のファイルの削除、送信するファイルの指定は、ここで行うのだ。

ワンポイント 用語のやさしい解説

モデム	デジタル信号を音声に変換したり再変換したりする。コンピュータ通信の必需品。
BPS(ボー)	モデムの送受信データのスピードを示す単位。1秒間に何ビットのデータが送れるかだ。
ネット	コンピュータネットワークの略。パソコン1台のものから大規模なものまでいろいろある。
アップロード	ネット上にファイルを送信すること。
ダウンロード	ネットからファイルを受信して持つこと。
SIG	SPECIAL INTEREST GROUPの略。共通の趣味を持つ人たちのネット上の社交場。



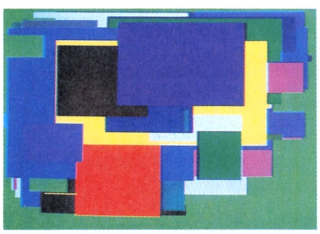
BASICでゲームが作れる

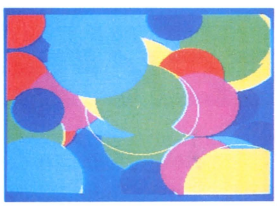
この通信ブースターの機能で、目玉と言っていいのが通信とは直接関係のないプログラム機能だ。パソコンやファミコンなどでプログラムを作ったことのあるひとはもちろん、そうでないひともPCエンジンで自分の思うゲームが作れたらなーと思ったことがあるだろう。

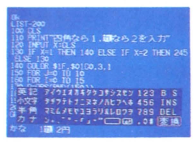
このBASICインタプリタがあれば、右のグラフィック作成ツールで作ったキャラを好きなように動かしたり、アニメーションを作ったりもできるんだ。PCエンジンの優れた色数やスプライトの能力を生かせば、アイデアしだいでかなりのゲームができるかもしれない。今回はゲームと呼べるようなものを作れるだけの時間がなかったため、簡単なサンプルプログラムを作ってみた。次号にはなんとか間に合わせるので期待しててほしい。

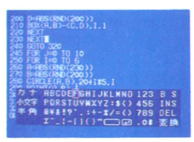
●サンプルプログラム

```
100 'テストプログラム
110 'BY Y.WATANABE
120 CLS
130 PRINT"四角なら1,丸なら2を入力"
140 INPUT X:CLS
150 IF X=1 THEN 160 ELSE IF X=2 THEN 270 ELSE130
160 COLOR $1F,$01 C0,3,1
170 FOR J=0 TO 10
180 FOR I=0 TO 15
190 A=ABS(RND(150))
200 B=ABS(RND(130))
210 C=ABS(RND(239))
220 D=ABS(RND(200))
230 BOX(A,B)-(C,D),
240 NEXT I
250 NEXT J
260 END
270 FOR J=0 TO 10
280 FOR I=0 TO 6
290 A=ABS(RND(230))
300 B=ABS(RND(200))
310 CIRCLE(A,B),20+I*5,1
320 PAINT(A,B),I
330 NEXT  I
340 NEXT J:END
```


⬆四角形をベタ塗りで描くのは驚くほど速い。512色表示の威力もすごい。


⬆丸の場合には一度描いてから塗るので時間はかかるし、塗り残しもでた。改善したほうがいいと思った。


⬅漢字は単漢字変換。文章を打ち込むのは大変。


⬆画面上のソフトウェアキーボードで入力する。



グラフィック作成ツールだ

プログラムを組むところまでいかなくてもキャラを作ったり、簡単なアニメを動かしてみたりできるのがグラフィック作成ツールだ。もちろん、ここで作ったスプライトキャラクターやマップを自分のBASICプログラムで動かすこともできるんだ。いじっていると、ゲームを作っている人たちの苦労も実感できてクソゲーなんて気安く言えなくなるぞ。



⬅高速で動かしたいキャラクターなどは、このスプライトエディターで作成する。1スプライトは16×16ドット単位で512色中16色が同時に表示できる。



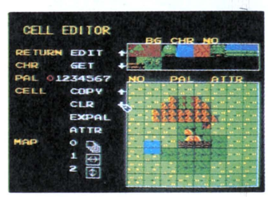
⬅ROMに内蔵されている参照データを見て色の使い方を見習うとよい。あるいはこのキャラを使ってBASICでゲームを作るのもいいかもしれないな。



⬅16×16をいくつか組み合わせてデカキャラを作ることもできる。でも、こんなのを作るには、それなりに経験を積まないとすぐにとはいかないぞ。



⬅背景のもとになるBGキャラもスプライトと同じように作る。ただ下のセルエディターで8×8ドットで扱えるなど違う点がいくつかあるので注意がいる。



⬅マップを作るもとになる、セルを編集するところ。画面左下にマップエディターへの入口がある。すでにRPGを作りはじめているかのような画面。

NECに意見を直接言える場所

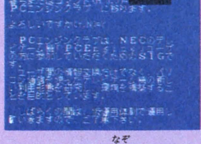
PCエンジンクラブとは?

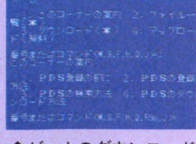
PC-VANの中のSIGだ

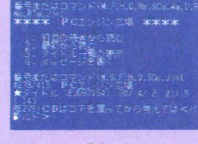
PCエンジンの通信が他のゲーム機の通信とちょっと違うところは、日本でも有数の巨大コンピュータネットワークがバックについていることだ。そのPC－VANの中で非公開に仮運用されているのが、PCエンジンクラブというＳＩＧである。実験的に通信ブースター用のゲームのダウンロードもできたりして、整っていない分だけわくわくするみたいだ。このＳＩＧの中にはPCエンジン専門の伝言板もあるしね。

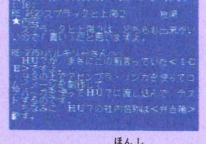
ここがPCエンジン広場だ

その伝言板（BBS）がPCエンジン広場なのだ。アクセスコードが非公開だったということもあって、書き込んでる人には業界関係者の割合が高い。雑誌には載らないような情報がリアルタイムで飛びかうので、本運用が待ちきれないよね。


⬆ここがまだ謎につつまれているクラブの入口。

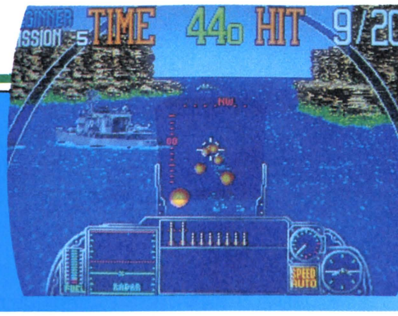

⬆ゲームのダウンロード等はここで行うのだ。


⬆ここにPCエンジンのいろんな情報があるのだ。


⬆おおっと、本誌でもおなじみの岩崎氏が登場。

読者からの意見を大募集!!

この通信ブースターは参加する人によってまだまだ変わる可能性を持っている。こうしたほうがいいとか、こうしてほしいとかの意見や、ここらへんはどうなのかなどの質問を編集部に送ってくれ。





G-LOC ジーロック

セガ／現在ゲームセンターでプレイ可能



スゴいゲームがやってきた!!　今までの３Ｄゲームの超進化型ともいえるようなクリアーな画面。目に映る状況をスムーズに体験させてくれる、高度な動きの体感きょう体。これぞ３ＤＳＴＧの決定版だ!!

最新鋭ジェット戦闘機"ZEEK"緊急発進!!

強大な勢力をもつ軍事組織、"B.D.S"を徹底的に壊滅させること。それがキミに与えられた任務だ。

運命を共にする相棒は、西暦20XX年時での最新鋭機Ａ８Ｍ５　MK２"ZEEK"。20ミリバルカンと空対空誘導ミサイルを搭載する、心強い味方だ。

初・中・上級（各９・13・16ステージ）で用意された各モードを、ノルマを達成しながら突き進め!!



⬅デモシーンでは、リアルなグラフィックと一緒に、操作法を説明。



➡スゴく見やすい、明瞭なコックピットだ。



モードセレクト

このゲームで用意されている３種類の難易度設定は、ステージだけじゃなくて操作法にも大きな違いがあるんだ。スロットルの有無や、操縦桿の反応感覚とかの、操作に大きく関係することなのでチェックしよう。



⬅初級では、スロットルを使わずにプレイするぞ。



⬅中級と上級では、操縦桿の反応の大きさが違うぞ。



➡『A　B』以上に動きのいいきょう体。

超リアルなドッグファイト!!





➡高性能を誇る"ZEEK"も、常に死と隣り合わせ。





⬅周囲の状況をいつもレーダーで確認しないと、敵のミサイルに食われるはめに。

⬆障害物が目の前に!!　この迫力はすごいぜ!

⬅敵機に向かって一直線に飛ぶ誘導ミサイル。



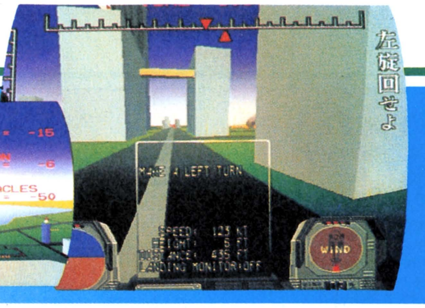
⬆標的を"ロックオン"。すかさずミサイルを発射せよ!!

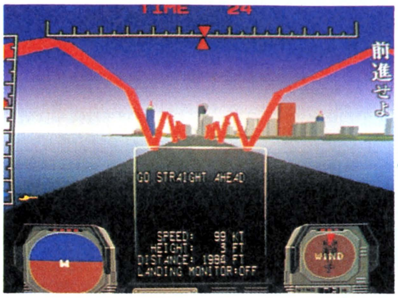
体感ゲームは最高だ!



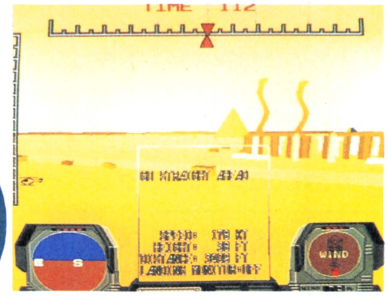








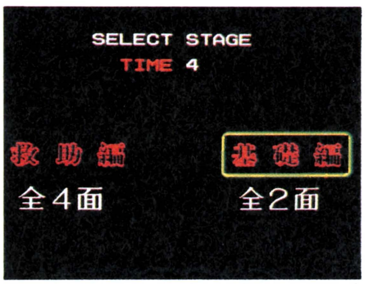
エア・インフェルノ AIR INFERNO



ヘリの操縦を完全シミュレート!

タイトー
5月下旬よりゲームセンターに登場

停止、前後進、旋回。ヘリコプターはまさに3次元の乗り物だよね。この『エア・インフェルノ』では、そんなヘリの曲芸的な飛行を疑似体験することができるぞ!!



⬅飛行訓練と、エキスパート用の2種類からプレイモードを選べる。

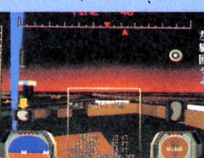
◎基礎編(全2面)

このゲームでは操縦に、上昇下降用のスロットル・進路決定用の操縦桿・旋回用のペダルを使うんだ。基礎編では、それらの使い方を覚えられるぞ。



⬅基礎編の2面は、消化作業の練習だ。







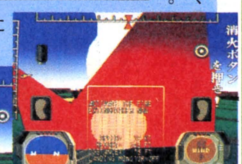
⬆課題にそって飛行訓練。

⬆どこを操作するのか、教えてくれる。

⬅無事着陸すると、ミッション終了だ。

⬇できるだけ迅速に指示にしたがおう。





⬆遠くに見える赤い部分が、火災の現場。

◎救助編(全4面)

ヘリの操縦を覚えたら、いよいよ救助活動に挑戦だ。用意されたシナリオは全4面。どのステージも基礎編とは違い、障害物がいっぱい! 気合をいれて、慎重に操作しないとすぐクラッシュしてしまうぞ!!

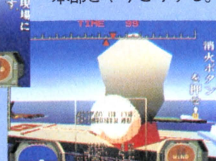
1st タンカー火災

火災を消火して、甲板のヘリポートに降りればクリア。海面に近づきすぎないように注意。





⬅ゲーム中は英語で、本部とやりとりする。



➡どう行動すればいいか指示してくれる。

2nd 高層ビル火災

林立するビルをかわし、火災を消火せよ! 周囲の状況に常に注意。



➡うーん、狭すぎるぜ。





⬅狙いを定めて消火!!

3rd 火山島噴火

火口から飛んでくる火山弾を避けて、島のヘリポートに着陸しよう。反射神経がすべてだ。





⬅なんとか着陸完了したぞ。

⬇高度がわかりにくい、暗闇の飛行だ。



4th 砂漠に消えた考古学者

危険な竜巻を避け、遭難した考古学者を見つけ出せ! 目標をいつも確認しよう!!





⬇ふう、どうにか考古学者を発見できた。



⬆視界最悪、これじゃなにがなんだかわからない。



グッドラック

移植人気投票結果

〈4月集計分〉

今月の動向：ついにというか、やっとというか『グラディウスIII』『ファイナルファイト』の2タイトルがチャートインしたね。特に、『ファイナル〜』は全国的なインカム（ゲーセンの売上高）の高さで上位のゲームだったので、やや遅かったくらいだろう。一方の『グラIII』は、ゲーセンでの人気こそ落ちてきたけど、その超人的（やっぱふつうの人じゃできないよね！）な難易度ゆえに家でプレイしたい!! と思う人からの票が集まりそうだね。

それから、なんと『ドラクエ』が2万目前。これは、移植されるまで伸び続けそうだぞ。

順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	17532(1006)	1 —	ドラゴンクエスト	FC (MSX)	『ドラクエ』を移植するとしたら、戦闘画面のバックは背景画の方がきれいでいいなと思う。愛知県　七迫圭一くんの希望。するってえと、『I』みたいになるわけやね!?
2	9763(676)	2 —	テトリス	PC(ARC·FC·GB)	『テトリス』がなければこの世の終わりだ！　埼玉県　森敦くんの叫び。『テトリス』中毒の慢性患者が、異様に増え続けていると聞く今日この頃……。
3	9390(809)	3 —	グラディウスII	ARC(FC·MSX)	わーい、わーい！　もうすぐ1万票だぁ!! 編集部のみなさん、必ずコナミに行って移植をお願いしてきてくださいね！ 神奈川県 太田斎明くんの言葉。わっかりましたぁ！
4	6410(687)	4 —	天地を喰らう	ARC	こうなったら、NECアベニューさんでもどこでもいいから、なんとか移植許可をもらって作ってくださいな！　青森県　横田陽介くんの哀願。
5	5908(293)	5 —	ソーサリアン	PC(MD)	CDロムで、いろんなシナリオをいれれば絶対面白い。メガドライブだけには負けられないのだ。！　東京都　土田俊和くんの宣戦布告。まあまあ、おだやかにね。
6	5757(594)	6 —	ファイナルファンタジー	FC(PC)	飛空船から見た風景がアニメになっていて、その途中でイベントが発生したら面白いかも……。愛知県　橋詰実香さんのアイデア。きれいで楽しそうだね。
7	3683(559)	7 —	三國志	PC(FC·MSX)	光栄はんも、はよ入ったらいいのに。強情なやっちゃ。大阪府　門畑功雄くんのぼやき。強情かどうかはわからないけど、ほんと参入してほしいよね!!
8	3239(313)	9 ↑	SDガンダム	FC(GB)	モビルスーツのエディットとか、完全キャンペーンシナリオとかつけたら最高に面白いんじゃないかなぁ。静岡県　鈴置武志くんの意見。それはいいかもね。
9	3192(260)	8 ↓	信長の野望(全国版)	PC(FC·MSX)	光栄さん、信長が泣いてますよ。そろそろどうでしょう！　山口県　王様の耳くんのすすめ。うーん、信長よりもファンの方が泣いてるって気も……。
10	2878(482)	10—	R-TYPE II	ARC	どうせならCDに移植して、オリジナルステージなんかも増やすってのはどうかな？茨城県　マッピーJrくんの発想。このゲームはぜひとも移植実現してほしいよね!!
11	2345(261)	12 ↑	エリア88	ARC	
12	2292(124)	11 ↓	ドカベン	ARC	
13	2171(390)	15 ↑	ウィザードリィ	PC(FC·MSX)	
14	2032(255)	16 ↑	フェリオス	ARC	
15	1967(107)	14 ↓	ウィロー	ARC	
16	1964(60)	13 ↓	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	
17	1490(216)	17—	忍者龍剣伝	ARC	
18	1481(611)	21 ↑	グラディウスIII	ARC	
19	1447(705)	22 ↑	ファイナルファイト	ARC	
20	1397(136)	18 ↓	ベストプレープロ野球'89	FC	

カプコン作品、これで5作目!!

読者のみんなは気づいていたかな？　今月で20位以内に入った『ファイナル〜』を含めて、なんとカプコンARC作品が5つもチャートインしているんだ。ついでにいえば『ロックマン』もカプコンゲームなんだよね。

うーん、ここまで人気が高いんだから、みんなの希望としてはぜひカプコンさんに参入してほしいってところだね。

さて、話はかわるんだけど、今月のチャートの2位、3位を見てくれるかな。そう、『テトリス』『グラII』の2作品が、両方とも来月には1万に到達しそうなんだ。また例によって直訴を敢行してくるから、ファンのみんなは楽しみにしていてくれ！

目指せ！チャート入り！

累積ポイント	タイトル	オリジナル
1311	ロボコップ	ARC
923	ロックマン	FC
776	ワールドスタジアム'89	ARC
742	エメラルドドラゴン	PC

ハミダシ　月報社 特選 情報箱

『G-LOG』発売記念、写真集大プレゼント!!

セガが『G-LOG』の発売を記念して、6月20日までキャンペーンを実施しているぞ。『G-LOG』オリジナル写真集を応募者の先着4、000名に、航空写真家徳永克彦氏のサイン入り写真集を抽選100名にそれぞれプレゼント。詳しい応募方法は、各ゲームセンターのキャンペーンポスターに明記してあるので、大至急確認してくれ！　さらに、読者のみんなにサイン入り写真集を1名、オリジナル写真集を20名にプレゼントだ！　どしどし応募してくれ！



➡迫力の空撮写真を満載！　オリジナル写真集を20名に。



➡空戦の状況をとらえた、超豪華写真集を1名に。

★機種名略号　ARC：アーケード　FC：ファミコン　GB：ゲームボーイ　MD：メガドライブ　MSX全般　SEGA：セガマークIII等　PC：パソコン全般

読者の大声SPECIAL

☆ナムコさんの底力で、どうか『マーベルランド』を移植してください。
福島県　鈴木淳くん

☆『スーパーマリオ』が立体になったらいいな。大阪府　石川栄治くん

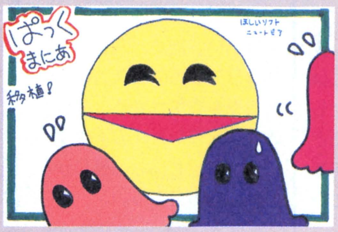
☆タイトーさん『ニンジャウォーリアーズ』の続編を作ってください(PCオリジナルがいいな)。
高知県　塩崎敦司くん

☆シナリオではなく、ゲーム性の高い作品が欲しい。最近のはストーリーばっか。　新潟県　関口友巳くん

☆『ポピュラス』が出るなら『シムシティー』も出さなきゃ！
東京都　山辺邦雄くん

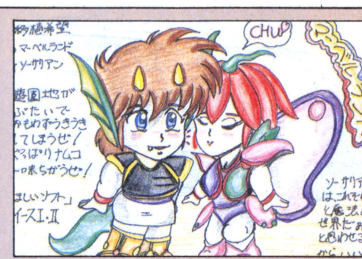
☆コナミは、PCエンジンに入るべし!!　新潟県　若穂田明くん

うっしゃー！　みんなの意見が、少しでも本当のことになっていったらいいよね。ほんじゃまた来月。



⬆石川県　北川まりさん





⬅静岡県
はさま可南さん

⬆静岡県
辻村健一クン



⬅千葉県
りんりんさん



⬆埼玉県
川崎大二くん


⬆愛知県
土肥篤史くん



➡愛知県
寿太郎くん


➡広島県
昏君!くん

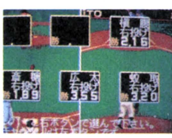
とびこみアーケード最新情報

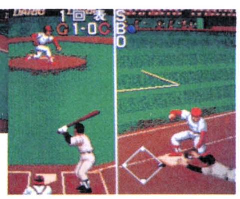
超特急で入手した、最新アーケード情報を紹介だ！　夏の大阪に向けて、これから新作アーケードの動きが活発になりそう。ここでは、そんな情報をガンガン追っかけていくぞ!!

ダイナマイトリーグ

タイトー
5月下旬登場

タイトーから、新野球ゲームがアーケードに登場。なんと、このゲームでは捕球が自動的に行われるのだ。


⬆始めに好きな選手をトレードできる。

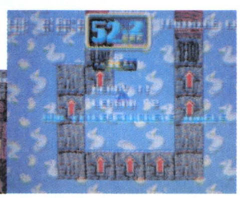

⬅2Pも分割画面で、すごく見やすいんだ。

キャメルトライ

タイトー
現在プレイ可能

単純だけど奥が深いゲームが、またまたアーケードに登場。転がるボールを、画面をクルクル回しながらゴールへ導こう。

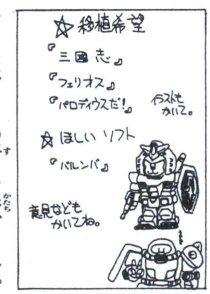

⬇画面が回る感覚がなんともいえずいい。


⬅昔懐かしい駄菓子屋の10円ゲームみたいだよ。

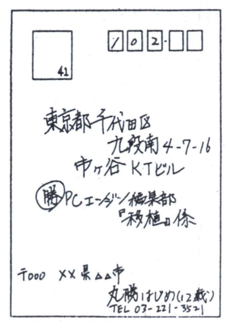
キミの1票を待つ!!

うほほ！　毎月元気なお便りありがとね。来月もこの調子でビンビンいこうね！

このコーナーへのハガキの書きかたは、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢と、ウラに移植希望のゲーム3本までと、欲しいゲームを1本書いて送ってね。



➡ウラは、キミの好きな形でOKだ。



⬅オモテはこういう感じに書いてね。

今月の当選者は、欄外に発表しているよ。

あて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部「移植」係まで。

★ポスタープレゼント当選者発表!!

「AOU大プレゼント」の当選者発表だよ。『ファイナルファイト』ポスター：埼玉県　久野利家くん、神奈川県　小原しずくさん他3名様。『エリア88』ポスター：香川県　藤原太一郎くん、宮城県　星野覚くん他3名様。『ブロクシード』ポスター：秋田県　藤田鉄男くん、神奈川県　大塚清美さん他3名様。『1941』ポスター：滋賀県　馬場直人くん、栃木県　成田司くん他3名様。『クラックス』ポスター：愛知県　荒井俊孝くん、栃木県　佐竹浩司くん他3名様。バッジ：愛知県　伊藤亮三くん、東京都　宮本玲仁くん他28名様。『グラIII』ポスター：秋田県　三嶋登忍くん、石川県　松原靖洋くん他3名様。以上でした。

さらに

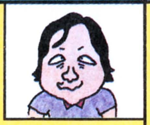

➡追加プレゼント「戦場の狼II」ポスターをカプコンさんより5名様に。

当選者大発表>神奈川県　鈴木大輔くん、山口県　中本忠隆くん、群馬県　鈴木理絵さん、兵庫県　田中義男くん、愛媛県　田島亮くん、以上のみなさんでした。おめでとう！

新作ソフト

お毒味チャート

どんなソフトが面白い？　4人の個性派評論家が、
迷える読者のために新作ソフトをズバリ診断。

評論家 ＼ ゲーム名	シンドバッド 地底の大魔宮  I.G.S. 6月2日発売／¥6,700	ドンドコドン  タイトー 5月31日発売／¥6,600	ヴェイグス  ビクター音産 6月15日発売／¥6,700
極辛代表 岩崎啓真  『天外2』のシナリオが進んできて、そのあまりのイベントの多さにあきれているのだ。	あまりやりこむヒマがなかったので、最初の方についてしか言えないけれど、戦闘のバランスが良くないと感じた。とにかく敵が強く、ちょっと遠出をすると、すぐ死ぬという感じだったぞ。 ●●●●○○○○○○	とにかく、アーケードにクリソツに作ってあるので、アーケードが好きだった人にはおすすめ。ただし、ゲームとしてはかなり難しい方に入ると思うので、アクションが苦手な人は手を出さないように。 ●●●●●●●○○○	パソコンからの移植で、デキはいい。ただ、パソコン同様クリアするのにスゴいテクニックを要求されるゲームなので、アクションの下手な人には手も足も出ない感じがするのが難点だろう。 ●●●●●●○○○○
辛口代表 ウォルフ中村  先日、初めて東京ドームで野球を観た。結果は…もちろん我が横浜大洋ホエールズの快勝さ！	「話す」コマンドを思い切ってなくしてしまうなど、操作性を向上させようという試みは高く評価したい（必ずしも成功したとは思えないけれど…）。ゲームバランスは「もう一歩」という感じを受けた。 ●●●●●○○○○○	個性的な敵キャラが楽しいね。２人プレイも燃えるし。ただ、キャラのサイズが小さくて、間合いをとりにくかったのがちょっぴり残念だったな（ゲーセン版を知らないので、比較はできないけれど）。 ●●●●●●●○○○	複雑な動きを、いくつものボタンで操作できたパソコン版に比べると、パッドだけで操作しなければならないエンジン版は（多少動きを省略したとはいえ）さすがにつらい。慣れの問題かもしれないけど。 ●●●●●●○○○○
甘口代表 小池 泉  最近ＣＤ－ＲＯM^2は私のカラオケマシーンにもなってるのよ。きっと近所迷惑してるわねっ。	中世のアラビアが舞台なんてちょっと変わった雰囲気のRPGね。全体的に敵が強くてレベルアップするのが大変な感じ。でもその割に戦闘シーンがちょっぴりさみしーの。もうひと工夫ほしかったな。 ●●●●●○○○○○	敵をトンカチでなぐってつぶし、投げとばしてやっつけるなんて過激よね。でも敵キャラは個性的でカワイイし、マイキャラはひげじーさんでとってもほのぼの。でもボスをやっつけるのは大変よ。 ●●●●●●●○○○	とにかくロボットが大きいの。敵の弾をよけきれないわ。でもね、ダメージ制だしノーミスで進めば回復するのが親切。撃ちまくって突進！　首がとれたのに気付かないまま1面クリア！　へへっ♡ ●●●●●●●○○○
中辛代表 ミロはじめ  先日床屋さんで「キミ何年生？」と聞かれショックを受けた。これでも20歳なのに……トホホ。	ゲーム序盤のバランスがあまり良くないね。敵キャラが強いから慎重なプレイをしないと、すぐ死んでしまう。最初ぐらいはサクサク気持ちよく進めるようにしても良かったんじゃないかなあ。 ●●●●●○○○○○	おとぎ噺に出てくるようなかわいいキャラクターがいっぱい登場するアクションゲーム。見た目に似合わず難しいんだよね。ゲームそのものが難しいというよりも、当たり判定がシビアで慣れが必要だ。 ●●●●●●○○○○	マイキャラがしゃがめないことを除けば、パソコン版と比べても遜色ないデキになってると思う。ダメージ制だから、アクションが苦手な人でも少し遊べば先のステージに進めるんじゃないかな？ ●●●●●●○○○○
アンカーマン 怒濤久美子  6月は女の子にとって、憧れの結婚シーズンなのよね。	アラビアの女の人って、目だけが見えるショールをかけていて、とっても神秘的だわね。ドクミ、今年はアラビア風で男たちにせまってみようかな⁉	最近思うんだけど、ドクミの前世ってこのゲームに出てくるような、お姫様だったんじゃないかしら？　だって、上品さや優雅さが漂ってるでしょ⁉　ね!!	ドクミ思うんだけど、赤い色のヒーローとかロボットとかって多いわよね。これって、牛が興奮するのとおんなじような理由だからなのかなあ？

 イラスト／中野 豪

ゼビウス ファードラウト伝説	うる星やつら	ダウンロード	スーパースターソルジャー	私のメインディッシュ
 ナムコ 6月29日発売／¥5,500	 ハドソン 6月29日発売／¥6,500	 NECアベニュー 6月22日発売／¥6,800	 ハドソン 7月6日発売／¥6,500	
アーケードにクリソツなモードとオリジナルモードの両方が楽しめる。また音楽も最高なので絶対に買って損はない。ただし、ワイドブラスターの当たり判定が小さいので、難易度は高めだ。 ●●●●●●●●●○	グラフィックはほぼ文句なし。シナリオもやや強引な展開はあるけれど、よいのではなかろうか。しかし何といおうと特筆すべきなのは「とにかくしゃべりまくる」という一点につきるのであった。 ●●●●●●●●○○	ビジュアル、ゲームともに平均点以上の作品。特にゲーム部分のシューティングはなかなかの難易度で、やりごたえがある。ただ、ビジュアルとゲームのつながりがイマイチないのがもったいない。 ●●●●●●●●○○	キャラバンの定番ともいえる『ガンヘッド』スタイルの撃って撃って撃ちまくるシューティング。あまり緻密なゲームではないが、爽快感は抜群。シューティングに快感を求める人にはおすすめできる。 ●●●●●●●●●○	今回は『ゼビウス』をまずなにより推したい。これの完成度は他のすべての1枚上を行くと思う。次として『SSS』と『うる星』だ。どちらも買ってけっして損はないと思う。しかし、今月は他のゲームも非常にレベルが高いので、自分の好みのモノを買って問題はないぞ。
「アーケード」はまさに『ゼビウス』そのものだね！ ゲーセンでハマった人も、そうでない人も、ぜひプレイしてほしいな。今風のアレンジがされている「ファードラウト」も、なかなか魅力的だぞ。 ●●●●●●●●○○	製作スタッフが目指したものは、プレイヤーが知恵比べを楽しむゲームではなく、劇場映画を見るようにストーリーを楽しんでもらうゲームなのだろう。そして、その試みはみごとに成功したと思う。 ●●●●●●●○○○	不思議なプレイ感覚があるゲームだね。最初はすぐにやられちゃうけど、慣れるにしたがってどんどん先へと進めるようになる。背景となるストーリーもそれっぽいし、演出もなかなか楽しめます。 ●●●●●●●○○○	スカッと気分よく遊べるシューティングゲームだ。これは同社の『ガンヘッド』の爽快さに通じるものがあるね。攻撃パターンの中に、どこかでみたようなものがあるのはご愛敬……かな？ ●●●●●●●●○○	今月はいい作品がそろっているね。スピード感あふれる『スーパー…』、シューティングの基本(!?)『ゼビウス』、そして友だちとプレイしてほしい『ドンドコドン』。コレクターズアイテムとしての意味あいが大きいけれど、『うる星やつら』もおすすめしておこう。
自機の弾がファミコンやアーケード版に比べてちっちゃくなったせいかな？ ちょっぴり難易度が上がった感じ。ゲーセンで燃えた人も、そーでない人も楽しめる2つのモードで遊べるのがいいね。 ●●●●●●●●○○	次は何が起こるんだろってワクワクしながらコマンド選びができちゃうの。ラムちゃんの電撃やあたるの性格も原作どーりだし、もちろんギャグも満載。アニメマニア以外の人もぜひプレイしてみてね。 ●●●●●●●●○○	ストーリーを重視してるシューティングなんてイカしてるね。自機の動きもスムーズだしスピード感もバツグン。シューティング下手な私には面ごとのセーブ機能もとっても親切でよいと思うの。 ●●●●●●●○○○	とにかく敵の攻撃がスゴイ！ 一見激ムズのゲームなんだけど、その分アイテムもいっぱい出るからダイジョーブ。ド派手なパワーアップはつい自機を見失ってしまいそうなほど。力ずくな感じが私好みなの。 ●●●●●●●●●○	今回のおすすめは、バリバリシューティング『スーパースターソルジャー』です。すっごいパワーアップにきっと満足できるハズ。そして個人的にラムちゃん好きなの!! ということで、『うる星やつら』をイチ推し。アニメのファンならぜーったい楽しめるわよ。
ゲーセンやファミコン版で、指が"けんしょう炎"になるまで遊んだ『ゼビウス』だけど、エンジン版はいいね！ ワイドブラスターの当たり判定が小さくなって難易度が上がっているけど最高のデキだぞ！ ●●●●●●●●○○	漫画やアニメでおなじみのキャラクターがソックリそのままCD-ROMに入っちゃった！ って感じだね。ゲーム内容も、重要なところは赤文字で表示してくれるから話に詰まらず遊べると思うよ。 ●●●●●●●○○○	操作性もいいしゲームにスピード感があるから、気持ちよく遊べるんじゃないかな。ゲーム後半の難易度は高いので腕に自信のあるプレイヤーには十分手ごたえのあるゲームになってるよ！ ●●●●●●●○○○	パッと見て『ガンヘッド』だっ！ と思う人が多いかもしれないけど、遊べばやっぱり『スターソルジャー』って感じ。そして何といっても2分・5分モードが面白い。ハイスコアを競うのは最高に燃える！ ●●●●●●●●●○	シューティング関係を今月はおすすめしたい。特に『ゼビウス』と『S・S・S』はSTGが嫌いでなければ買って損はなし！ その際、スティックもちゃんと用意するのをお忘れなく……指が死んじゃうからね。あと『うる星やつら』もファンにはたまらない1本じゃないかな？
昔なつかしいゲームだわね。そういえば、このアーケード版があったころって、ゲーセンも夜遅くまでやっていたのよね。あ〜あ、ドクミも年をとったものね。	ドクミ、ラムちゃんって大好きだったのよ。とってもカワイイし、髪もつやつやしていて長いし。あたるクンみたいなボケなす男にはもったいないわよね!!	コンピューターの中に入って戦うなんて、奇抜なストーリーね。でも、そんなところは電気がいっぱい流れててビリビリしそう。ドクミは入りたくないなぁ。	やったわ!! 40万点よ40万点！ これで、ドクミも夏のキャラバン入賞間違いなしね。ふっふっふっ……。え、50万点出した人もいるですって!? ガーン!!	ドクミの、夏に向けてのダイエット作戦もいよいよ本格化！ がんばらなくっちゃ！ だわね。でも、遊んでいながら痩せられるゲームとかを、誰かが作ってくれたら、もっと楽になるのになぁ……。



あらすじ

超原子チェルノブイリとして正義のために戦っていた男ヤコペッティは自らの弱さをさとり修業の旅に出てみたのだが…。

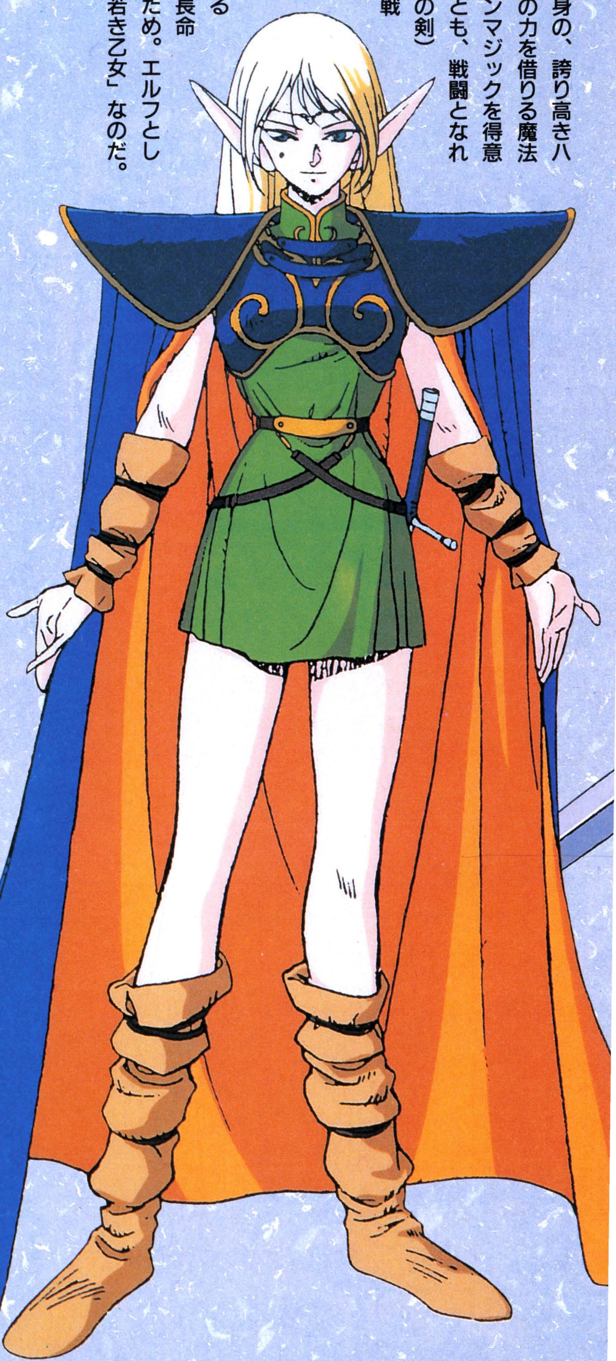


ひげのオヤジをかかせたら日本一!! しろー大野先生に愛のお便りを!!

あて先／〒102 千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル マルカツPCエンジン編集部 シロー大野先生

ディードリット

「帰らずの森」出身の、誇り高きハイ・エルフ。精霊の力を借りる魔法である、シャーマンマジックを得意としている。もっとも、戦闘となればレイピア（細身の剣）をかざして勇敢に戦う戦士となるのだけれど。人間の年齢に換算するとかなり長い時生きていることになるが、それは彼女が長命なエルフ族であるため。エルフとしては、まだ「うら若き乙女」なのだ。



パーンとともに、シリーズを通しての主人公であるディード。声は冬馬由美さんです。

ウォート……



モスの大賢者と呼ばれている、カノン出身のソーサラー（魔法使い）。声を演じるのは大木民夫さん。

カーラ……



「灰色の魔女」と恐れられているソーサラー。その正体は謎に包まれている。演じるのは榊原良子さん。

ウッドチャック……



アラニアという土地で20年間も投獄されていたスカウト（盗賊）。お調子者。演じるのは若本規夫さん。

ギム……



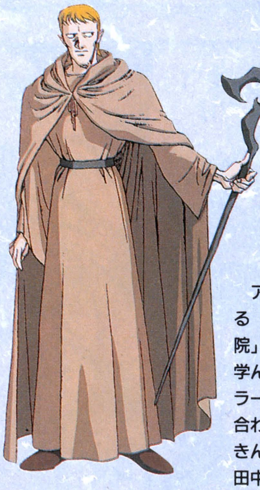
ドワーフ族のウォリアー（戦士）。普段は無口だが、戦闘時にはとても頼りになる人物。声優さんは未定。

エト……



至高神ファリスに仕えているプリースト（僧侶）。パーンの親友。彼の声を演じるのは、山口勝平さん。

スレイン……



アランにある「賢者の学院」で魔法を学んだソーサラー。顔に似合わずひょうきん者。声は田中秀幸さん。

ロードス島戦記通信 No.2

『ロードス島戦記』の主人公を、どーんと紹介しちゃうぞ！

パーン、ディードリット、エト、スレイン、ウッド・チャック、そしてギム。全13巻という大作オリジナル・ビデオ・アニメ、『ロードス島戦記』の主役は、この6人からなるパーティなんだ。今月は彼らがどんな人物なのか、個別に（ちょっとずつだけど）紹介することにしよう。また、ウォートとカーラというふたりの謎の人物についてもあわせて掲載するぞ。今はまだ謎の部分が多いふたりだけど、パーティとどのように関わってくるのか、楽しみにしていてね！

パーン

主人公パーティのリーダーであるナイト(騎士)。正義感が強く、向こうっ気が強い青年。幼い頃に亡くした父（ヴァリス国のナイトだった）のような、りっぱなナイトになろうと、日夜努力している。パーンが身につけている剣やヨロイは父親から譲り受けたものである。ひょんなことからパーティを率いることになったが、メンバーがメンバーだけに、苦労がたえないことだろう。



当シリーズを通しての主人公、パーンの声を演じるのは草尾毅さんです。

主題歌を歌うSherryにミニミニインタビュー!!

——今回の2曲（OP（オープニング）とED（エンディング））は、どんな曲？

「OPは元気があって、さあ出撃するぞって感じの“パーン”とした曲です。詞のイメージは“希望”ですね。

——EDのほうは？

「戦いから疲れて帰って来たっていう雰囲気。ラブソングふうです。そして、どちらも曲は北欧調なんです。聴いてください」



Sherry：本名／加藤いづみ 生年月日／1967年7月21日 出身地／愛媛県 血液型／A ※バンド、ムーブメントのリードボーカル。将来性バツグンだ



アイリンの新装MACベガス第2弾!!

ごあいさつ

ついに、ついに、ついに、アタシの名前を発表！
おねーさんは、今、もーれつに感動しているっ!!
……と、まずは軽くクイズにいっちゃいましょ♡

MACのシステム

では、MACことマルカツ・アタック・カードシステムについて解説しちゃいます。

MACは、この本の中で通用するお金のようなモノ。これをどんどん集めていけば下に紹介されている超豪華なプレゼントの数々がもらえちゃうというわけです。

MACのすごいところは、狙ったプレゼントが必ず手に入れられるってところ。そのプレゼントをもらうために必要なだけの額のMACを「MAC係」あてに送ってくれれば、そのプレゼントは確実にアナタのモノになっちゃうのですっ！

「でもン万MACなんてとても貯まらないよう！」というあなた。だーいじょうぶ♡

そんなときこそ、このMACベガスに挑戦してくださいな。毎月もらえる20MACを元手に、配当MAC付きギャンブルクイズでがーんと大勝負をしてみませんか!? 一夜明けたら大富豪……じゃなくて大MAC持ちに変身できるかもしれないわよぉ!!

MACの女神の微笑みは、正解を勝ち得た者のみに向けられる。幸運を……。

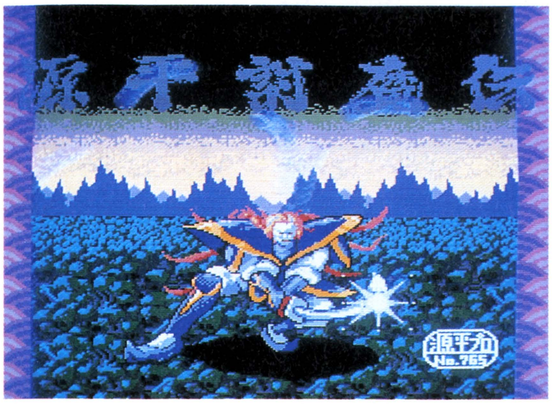


これがMACでもらえる豪華プレゼントなのよ!!

❶マル勝ステッカー	25MAC
❷マル勝ボールペン	50MAC
❸マル勝シャープペン	200MAC
❹マル勝専用原稿用紙	300MAC
❺システムファイル	600MAC
❻マル勝テレホンカード	670MAC
❼マル勝Tシャツ	1,200MAC
❽マルチタップ	2,100MAC
❾ジョイパッド	2,200MAC
❿ソフト(¥6,500まで)	2,800MAC
⓫天の声2	2,850MAC
⓬ソフト(¥6,500以上)	3,500MAC
⓭カメラ	9,500MAC
⓮カラー液晶TV	10,500MAC
⓯ウォークマン	11,500MAC
⓰シャトル	12,500MAC
⓱ウォッチ	13,000MAC
⓲コアグラフィックス	14,500MAC
⓳ギター	18,000MAC
⓴CDプレイヤー	20,000MAC

イラスト／水越かりん

『源平討魔伝』諸行無常クイズ



祇園精舎の鐘の音
諸行無常の響きあり
沙羅双樹の花の色
盛者必衰のことわりを表す

滅びし［A］のうらみ
わすれたわけでは
あるまいな。

✣

行け、
そして［B］をうて。

✣

入道［C］の
加護のあらんことを。

『源平討魔伝』……これって平家物語のゲームなのよね。アーケード版が出たころ、古典の教科書を引きなおした記憶があるもん。源氏と平氏が戦って、かわいそうな平氏は入道相國の加護もむなしく、源義仲や、義経に追いたてられて、壇ノ浦のもくずと消えたのよ。なんてヒドイ話なのかしら。憎むは頼朝ねっ!!

というわけで、今回は右の文中のA～Cを選択肢から選ぶクイズよ。ヒントは……わかるわよね!?

今回のレート

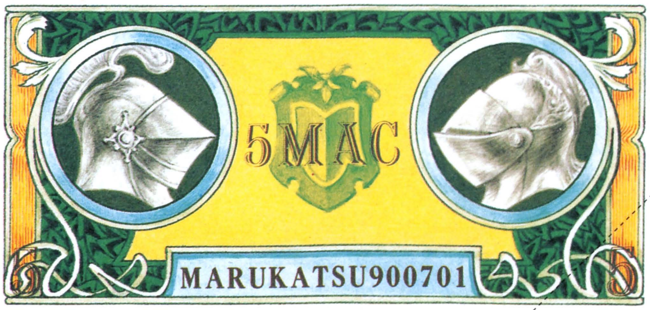
応募MAC	5MAC
配当MAC	2000MAC
配当人数	10人

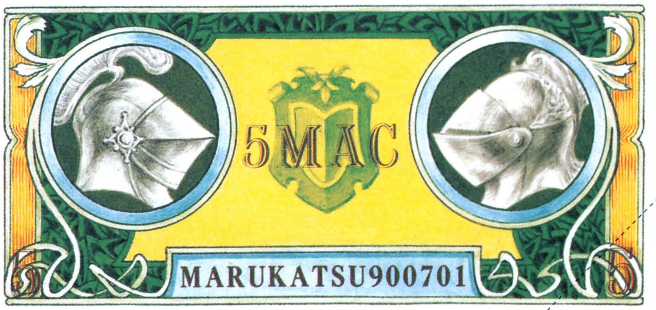
選択肢

A＝	ⓐ源氏	ⓑ平家	ⓒ平参平	ⓓ光GENJI
B＝	ⓔ頼家	ⓕ頼朝	ⓖ義経	ⓗ家康
C＝	ⓘ三好	ⓙ相國	ⓚ鎌倉	ⓛ相楽









MAC

はじめまして！ 私がアイリンで～す



どもっ、アイリンです。ああ、なんてステキな響きかしら。あたしがいつのまにかMACベガスにやってきてから、一度も名前で呼ばれたことなかったものね。うーん、誰かあたしの名前を呼んでみてくれないかしら？「アイリン♡」って。こう、耳もとで優しく。

実はアイリンの本名はもっとずーっと長いの。フルネームは「アイリン・満子・かわいすぎこ・マッコ・レフィ・キャピー・まりあ・キュート・マッキー・PぃC・きゃん・リーヴァ・ピギィ・マミィ・ディーラ・マックル・ムラサメ・ハニー・桃鈴・チャメコ・ミネラ・ラン・レティー・銀河」社長……ハァハァ、長いっ!! あたしの名前は落語の「寿限無」じゃないのにィ。でも、これだけ気に入っちゃったんだからしょーがないか。えへ♡

ネーミング・コンテストに応募してくれた皆サマ、ありがとーございましたっ♡

第12回（5月号）の正解と当選者

第12回（5月号）の「大バザール・クイズ」の正解は、Ⓑワンダーモモ、Ⓒ改造町人シュビビンマン、①上海でした。以下の5名に6000MACをお送りいたします。

佐々木稔（岩手県）
原田貴宏（埼玉県）
関口　卓（東京都）
滝　泰幸（静岡県）
井上　浩（愛知県）

★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書いて、MAC右下の数字（点線の中の三角の部分）を1枚切って貼り、「MACベガス⑦係」に送ってください。旧MACを使う人は5MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

●プレゼントに応募する方へ

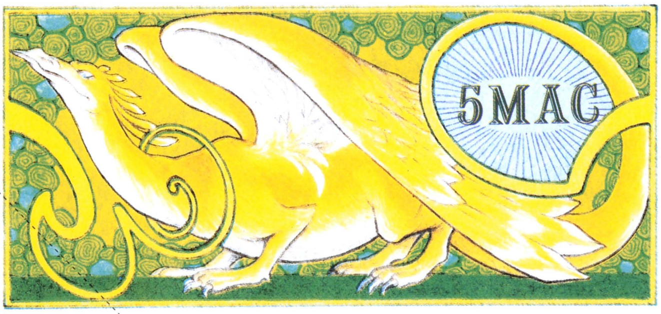
賞品プレゼントに応募する方は集めたMACと、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品名（⑩⑫はソフト名）、MAC賞品に加えてほしい物を書いた紙を封筒に入れ（①～③の賞品希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して）、「MAC係」へ送ってください。ただし同じ番号（MARUKATSU900701という数字）のMACは8枚までしか使えません。旧MACは2枚まで、このMACベガスや各コーナーでもらったスペシャルMACなら何枚使ってもOKです。

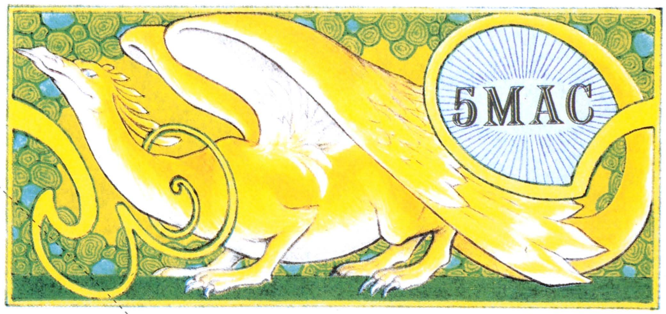
●あて先

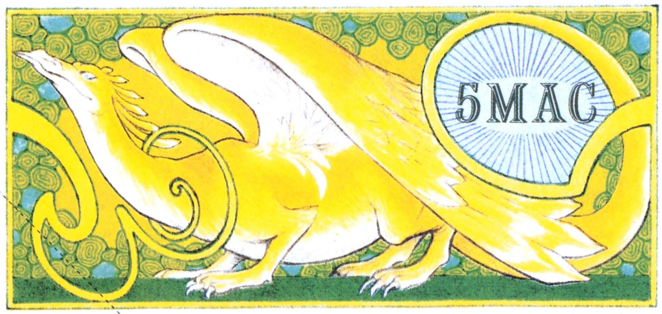
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部
「MAC係」または「MACベガス⑦係」まで送ってください。

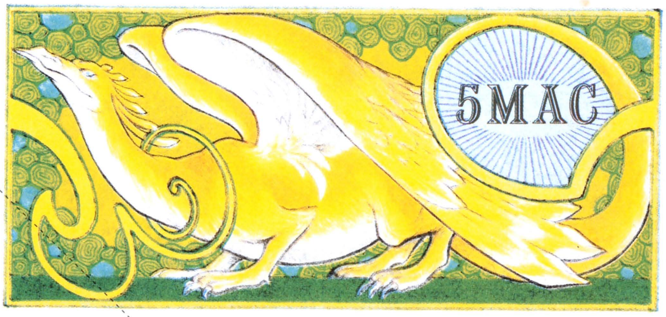
7月号のMACベガスの締め切りは6月31日必着です。

皆さんのご応募をお待ちしてます。









延長戦

New Soft Times

雨はうっとうしいよね〜。でも、この季節が過ぎちゃえば、あとはいよいよ待望の夏休み!!　これからどんなゲームが登場するかチェックしといて、楽しい計画をたてようね。

地獄めぐり

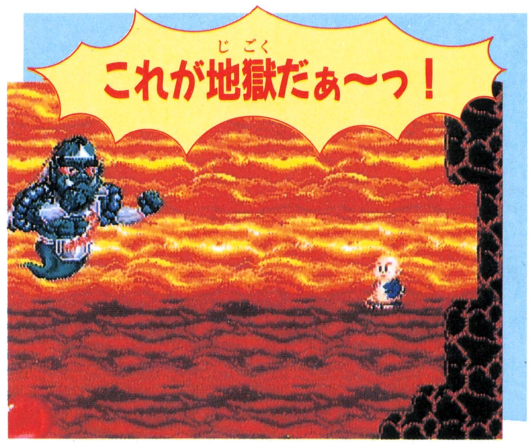
地獄というと、怖いところというイメージがあるけど、このゲームをプレイすると、なんとなく楽しいところに思えてしまうんだ。なんともいえない魅力をひっさげて『地獄めぐり』は登場するぞ。

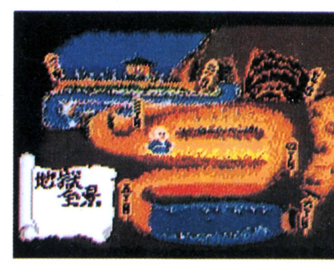
タイトー／発売日未定／価格未定　AVG　3M

お坊さんが主人公のコミカルアクション!!

「地獄界の統治者えん魔大王が、ある日なぜか乱心してしまい、地獄界は大パニックになってしまった。天上界のお釈迦様はこれを見て、人間界の高僧である“覚連坊”に、“魔破珠”を授け、地獄界鎮圧に向かわせたのであった……」

といったストーリーの『地獄めぐり』は、横スクロールのアクションゲーム。自慢の魔破珠で敵を倒し、えん魔大王を正気に戻すのが“覚連坊”の目的だ。でも、ゲームの雰囲気はおどろおどろしい感じじゃなくて、どちらかといえばコミカル調。出てくるオバケたちもなんとなくかわいくて、思わず微笑んでしまいそう。手ごたえも最高だぞ！





⬆これが地獄だぁっ!!　高僧である覚連坊は、この道のりをすべてクリアしなければいけない。前途多難だぞ。

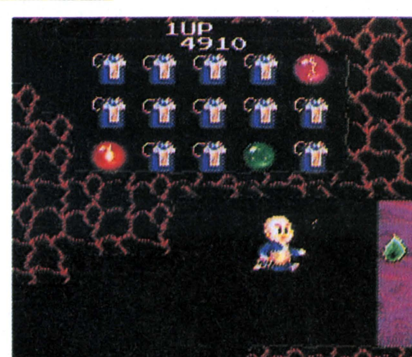
⬅ボスキャラとの対決は迫力満点。ヘンテコリンな動きをするやつが多いので、弾をパワーアップさせていこう。



➡弾はパワーアップすると、バウンドできる回数が増えるぞ。



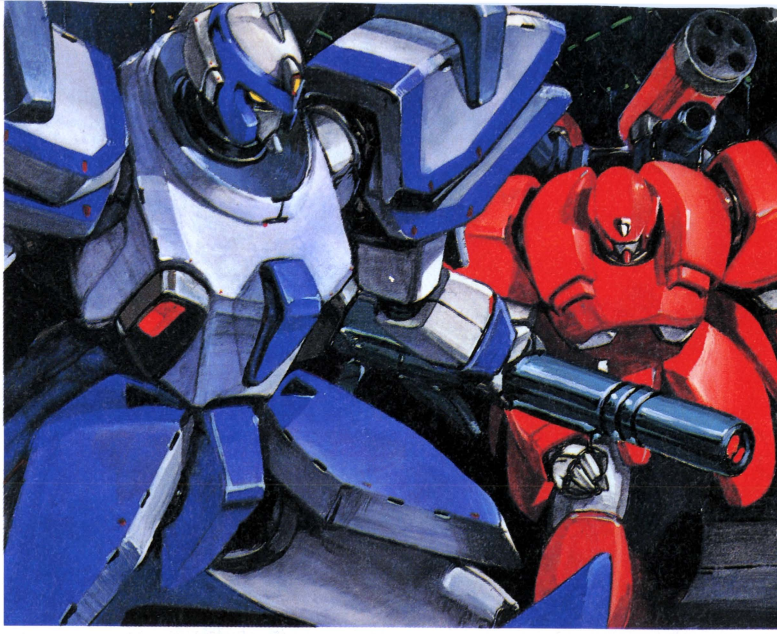
⬆使命のためなら、たとえ火の中水の中、どこでも参上つかまつる！　噴水にも乗ってしまうぞ！



⬅おおお、宝物がいっぱいあるぞ！　あそこはどうやってはいるんだろう!?

サイバーナイト





前回は主に、モジュールについて説明したので、今回は、実際の戦闘の手順に話を進めちゃおう。また、キミたちが降り立つ全惑星も一挙公開だあ！

トンキンハウス／発売日未定／価格未定　RPG　4M　B・U

物語は遙か彼方のある惑星から始まる

待ちに待ったオープニングの写真を、ついに手に入れてきたぞ。今回はまだ数枚だけだけど、できたてホヤホヤのグラフィックをじっくりと楽しんでね。そのほか今号では、ゲーム中もっとも重要な、戦闘の進め方についてと、キミたちが着陸、冒険していくほとんどの惑星をまとめて、紹介しちゃおう。

特に戦闘は、シミュレーション的要素が織り込まれていて、ちょっと複雑だぞ。敵の特徴をよくチェックした上で、移動の場所、攻撃手段などを選択していこう。右ページの解説を参考に、手際よく戦闘を行ってね。

華麗なるオープニングシーン！



⬆ややっ、あれは何だっ。危ない、宇宙海賊の奇襲攻撃だっ！



➡パワーが落ち、敵の追撃を振り切れない。

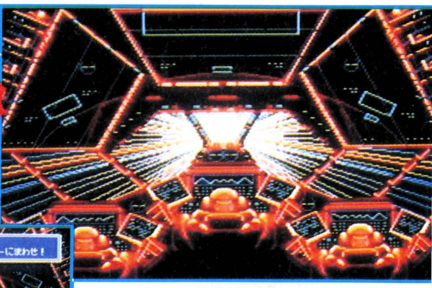
⬆激しいバトルで、大きなダメージを受けた。



⬅ブリッジに火災が発生したぞ。



ジャンプで脱出だ！



⬆こうなったら最後の賭けだ。ジャンプで空間を飛び越えるしかない。はたして戦艦ソードフィッシュの運命は？

冒険する全惑星を一挙にドドーンと公開だ！

ここに紹介する惑星は、実際にキミたちが着陸して、冒険していく星だ。もちろん登場する惑星の数は、この倍近くあるけど、降りられない星が半分くらいあるってことだ。これらの惑星を行ったり来たりして、敵と戦いながら、アイテムを手に入れて、様々なミッションをこなしていこう。なお、クライマックスで登場する星は、載せてないから、それはプレイしてからのお楽しみにとっといてね。

緑の惑星



⬅まずはこの惑星に降り立つことになるのだ。

沼地の惑星



⬅何か意味深なメッセージだぞ。要チェック！

密林惑星



⬅あんまりうっそうとした感じはしないけどね。

アステロイド



⬅小惑星のひとつ。中に入って、人の話を聞くべし。

氷の惑星



⬅惑星の中もやっぱり氷だ。凍えちゃいそうだよ。

海洋惑星



⬅鯨とお話するには、翻訳機を持ってないとダメだよ。

戦闘は、射撃戦と格闘戦の2タイプだ

戦闘は格闘と射撃の2種類がある。移動したとき、敵と隣接すれば格闘、それ以外は射撃となるのだ。ただし射撃は、射撃武器を持ってないと攻撃できないので注意して。格闘戦も、モジュールの格闘能力だけよりは、格闘武器を持ってたほうが有利だぞ。また、所有してるオプションも使えるので、敵の特徴をよく見極めて、いろいろな戦い方を工夫してね。では、攻撃の手順から見ていこう。

敵と遭遇



⬆バッタリ敵と出会っても、ビビルこたあないっ！

MICAから指令



⬆MICAが、敵の特徴や戦術について指示をくれるぞ。

移動を行おう



⬆まずは、誰をどこに配置するかを決定しよう。

装備をチェック



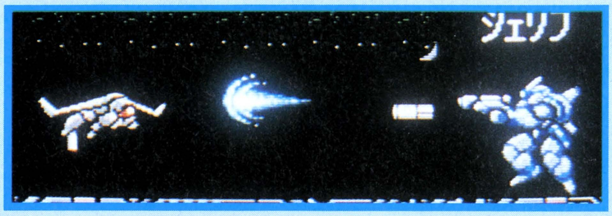
いよいよ戦闘だ



⬅⬆両手に、それぞれどんな武器を持ってるかチェックしてから、戦闘に臨もう。

攻撃っ！





⬅射撃武器は4種類。両手に違う武器を持って、派手な攻撃を存分に楽しもう。



⬅身を守るフィールドも、敵によっては張り替えることも必要だぞ。

接近攻撃



⬆移動したとき、敵と隣接すれば、格闘戦となるのだ。



⬆ええい、一気にたたきつぶしてやる。格闘戦は体力を使うのだっ。



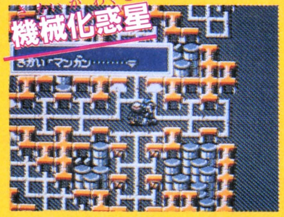
⬆格闘戦の場合、両手に射撃武器を持ってたら、戦うことができないよ。

高重力惑星



⬅高重力の惑星には、何とサソリが棲んでいるのだ。

機械化惑星



⬅ここでは機械とお話ができちゃう。何だか楽しそう。

空洞惑星



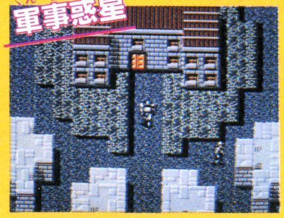
⬅ここにはどんな謎が隠されてるか早く知りたいね。

廃墟惑星



⬅ガランとした廃墟。まさかお化けは出てこないよね。

軍事惑星



⬅軍人ばかりうようよしてる、こわーい星。

スープ惑星



⬅海が生命体でできているスープのような星なのだ。

海賊惑星



⬅海賊惑星に乗り込んでいくアニメーションだ。

迷宮惑星



⬅迷路ばかりの星。キミは迷わないで出られるかな？

高熱惑星



⬅高熱で、見るからに焼け死んじゃいそうだよね。

WRITER'S NOTE

毎回取材に行っては、仕入れてきた新ネタを、お伝えしてきた『サイバーナイト』も、今号では、オープニングと、惑星を紹介することができて、感涙にむせび泣いているわたしです。まあ、毎号毎号、こんだけ力を入れてるってことは、当然おもしろいゲームってわけだ。しかもグループSNEが手掛けている、本格的SF・RPGと聞けば、RPGファンはじっとしちゃあいられないよね。今までにないアイデアが、ゲーム中のそこかしこに顔をのぞかせてるぞ。発売日を、首を長ーくして待ってる諸君、はっきり断言しよう。首が長くなっただけのことはあるっ。期待度は◎だ。でも、もうちょっとだけ、首を長くして待っててちょうだい。ってなわけで、発売も間近。開発状況も大詰めを迎えてるぞ。（ぴよぴよ）



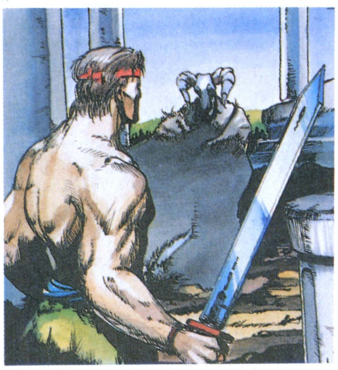
ファンタジーファンに朗報！

ラスタンサーガII

タイトー／7月発売予定／¥6,500　ACT　3M

筋肉モリモリの男ラスタンが、魔物を相手に戦う『ラスタンサーガ』の2作め。伝説がまた1つ語られる…。

ファンタジックなストーリーのアクションゲームだ！



天空に高くそびえる“スカイ・スクレイパー神殿”。そこには、手にした者に大地を治める力を授けるといい伝えられている“賢者の石”が封印されていた。しかし、大地を我が物にと考えた魔族に、その石を奪われてしまったのである。彼らが天頂に石を納めるまでに食い止めないと、世界は魔族に支配されてしまう。人々は恐怖におびえたが、1人の勇敢な若者が剣を取り、神殿に向かった。彼こそ後にその名をとどろかせるラスタンその人だったのである……。



➡背景もすごくきれいだね。野性っぽさが出ている。



⬆ふだんでも腕力が強いラスタン、アイテムを取れば鬼に金棒だ！

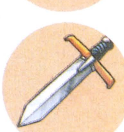
とっても豊富なアイテムが、ラスタンを助けてくれる

ラスタンの行く道には、恐ろしい敵がたくさん出現するけど、これらの豊富なアイテムを駆使すれば、モンスターたちを一網打尽にできるぞ。

武器アイテム



ソード&シールド
ラスタンの武器が剣と盾に変化。防御範囲が広いぞ。



ロングソード
武器がロングソードに変化。攻撃範囲が広くなる。



アイアンクロー
武器が鉄のツメに変化。とにかく攻撃がすばやくなる。

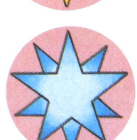
回復アイテム



緑の力の光
体力が1ゲージ回復。回復しないよりはまだまし。



黄の力の光
体力が3ゲージ回復。わらにもすがる気分で取ろう！



青の力の光
体力が全回復する。めったに出てこないアイテムだ。



緑の宝石
画面内の敵がすべて“緑の力の光”に変化。これもラッキー。

紋章アイテム



炎の紋章
剣をふると、炎が飛び出すようになる。遠くにいる敵に有効。



時の紋章
タイマーが回復する。これでじっくりとゲームができるね。



雷の紋章
剣をふると、先から稲妻がほとばしる。攻撃範囲が広い。



覇者の紋章
画面内の敵をすべて消滅させる。これは強力なアイテム。

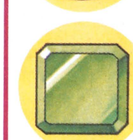
その他アイテム



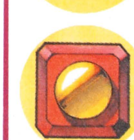
ヒドラーの牙
自分のまわりをガイコツがまわり、防御してくれる。



ウィザードのマント
敵から受けるダメージを減らす。ラスタンが死ぬまで有効。



賢者の石
ボスキャラを倒すと出現。5つ集めないといけない。



ゴデス
ラスタンが1人増える。どこで出現するかは不明。

多彩なアクション、それがラスタンの魅力だ！

ラスタンは剣の達人なので、いろいろなアクションができるんだ。上から敵が襲いかかってくれば上突きで倒し、地面に敵がいれば、高いところから下突きで飛びかかる。より人間っぽいリアルさがいいね。

武器チェンジ



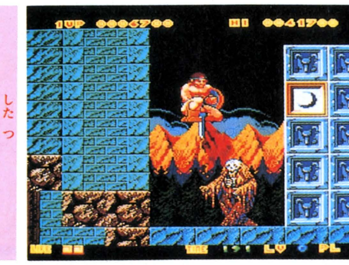
⬅武器を変えると、写真のように。やられているわけではないので念のため。

上突き



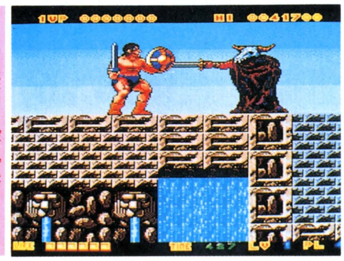
⬅空を飛んでいる敵などは、上突きでグサリ!!

下突き



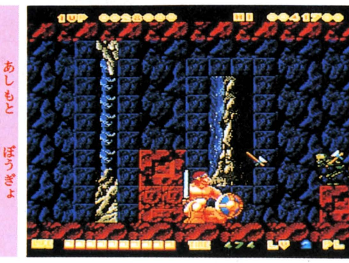
⬅着地点に敵が出現！ でも、あわてないで下突き攻撃。

盾で防御



⬅持っている盾で攻撃を防御。リアリティのある場面だ。

足元を防御



⬅しゃがめば、足元の防御もできる。使いこなそう！

ラスタンの行く先には、数々の試練が待っているぞ！

STAGE 1 まずは剣をふるタイミングをつかめ！

かくして、ラスタンの旅は始まったけど、ステージ1だからといってあなどってはいけないぞ。動きが細かいぶん、微妙な間合いにも注意しないといけないからね。また、パッドをニュートラルにしておけば、剣の攻撃などを防いでくれるので、それをさけてから攻撃すれば、ダメージを受けずに倒せるぞ。ボスと戦うまでは、あまりダメージをくいたくないからね。



⬅倒しにいくか、無視してロープで通りすぎるか。



⬅このブロックは壊せる。しかし先には敵が……。



⬆三角形の岩が浮遊している。うまく乗りつなげ！

⬇1面のボスだけど、相手も剣と盾を使ってくる。なかなか手ごわいぞ。



STAGE 2 トラップも陰険に！

『ラスタンサーガII』では、敵の攻撃もさることながら、地形によるトラップもかなり多いんだ。どこを通ればいいのかを把握しておかないと、あっという間に大ダメージ！



⬅うおっ！ 上からブロックが！



⬆壁面が炎を吐いてきた！ 盾で防げ！



⬆メデューサっぽいこの敵は、頭が弱点。ジャンプして斬りかかろう。

STAGE 3 ほとんどアスレチック！

ゲームも中盤にさしかかると、地形のトラップの方が比重を増してくるぞ。タイミングをみて進もう。



⬆足を踏み外せば下は灼熱の溶岩だ……。



➡ボスのケンタウロス。剣の連続攻撃が怖い。

WRITER'S NOTE

設定や雰囲気が、とってもファンタジックなので、このゲームに関しては、ふだんあまりアクションゲームをやらない、RPG人にもおすすめしたい。決してかんたんなゲームではないけど、RPGを中心にプレイしている人ならこういうファンタジックな設定だけでも楽しんでもらえると思う。さらに、このゲームを通じて、アクションファンになってくれるとウレシイな。

（行け行け西武のYAS）

パズルゲーム最新作はこれだ！

――パズニック――

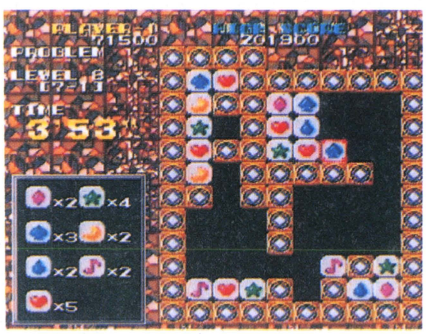
PuZnic

タイトー／6月29日発売／¥5,900　PZG　2M



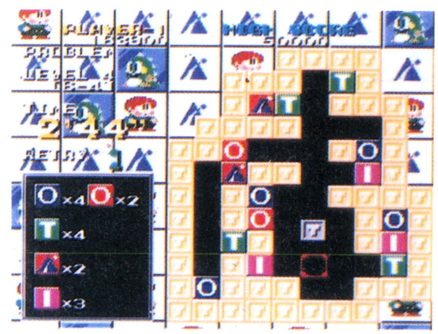
最近、"パズルゲーム"というジャンルがやっと定着した感じだよね。今度登場する『パズニック』は、それらの中でもかなり練り込まれた、スグレものゲーム。アタマをやわらかくしてかかれっ！

これぞパズルの決定版！　ハマるぞぉー



⬅カラフルなブロックを組み合わせてステージクリアしよう！

『パズニック』は、ブロックを移動させてペアを作っていくという、パズルゲーム。同じマークのブロックを2つ以上くっつけると消滅するので、うまく使いこなして、すべてのブロックを消せばステージクリアというわけ。また、各ブロックには重力みたいなものがかかっているので、下のブロックがなくなると自動的に落ちたりする。ルールはとてもカンタンだけど、手ごたえはスゴイぜ！



⬅さすがタイトー、こんな面もちゃんと用意されているんだからね。

バリエーションが豊富!!

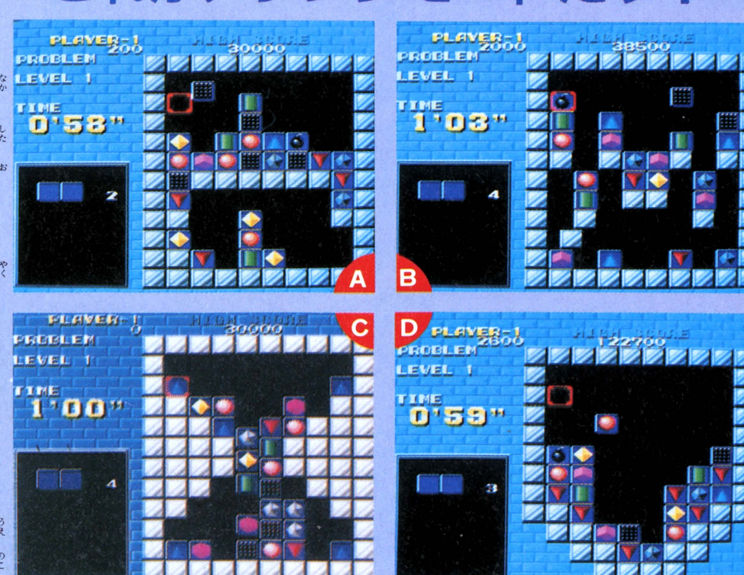
このゲーム、実はゲーセンにも並んでいたことがあるんだよね。でもPCエンジンに移植されるということで、ステージ数が大幅にアップされたんだ。もちろんアーケード版にはないステージがいっぱい入っているぞ。これはゲーセンフリークも要チェックだ！　さらにPCエンジン版には、"アレンジモード"というものが入っていて、画面の上からボロボロ落ちてくるブロックを、決められた時間内にどれだけ消せるかを競えるんだ。全部で4種類も用意されているので、自分の腕を試すにはいいかもね。

ルートは自分で選択



⬆1つのマスは4ステージあるから、全部で256ステージ!!　すごいぜ！

これがアレンジモードだッ！



A ⬅まん中より下に落としてから役を作るという手もあるぞ。

B ⬅移動ブロックをうまく使うか、動けなくしてしまうか……。

C ⬅これはけっこうムズイ。上に残すかどうか微妙なところだ。

D ⬅カンタンそうだけど、ブロックの逃げ場がない。かえって難しいかも。

　イラスト／薄葉士郎

テクニックを駆使して各面を突破せよ！

ルールがカンタンだからこそテクニックが重視される。とくに後半になってくると、テクニックにタイミングが加わってくるので、しっかりつかんでおかないとハマるよ！

3つ以上の消し方を身につけよう

ブロックは、なにも2つだけじゃなくて、3つでも4つでもいっぺんに消すことができるんだ。点数も高いし、とっても気持ちがいいので、ぜひマスターしよう。とくに残りブロックが奇数だと、3つ消しは必需テクになるぞ！



⬆下の方で、あらかじめこのようにセットしておく……。



⬆そして上から紫のブロックを落とせば4つ消せるぞ。

移動ブロックを効果的に使え！

ゲーム中に出現する移動ブロックは、思わぬところにブロックを運んでくれる。使いこなそう。



⬆あ、あんなところに緑のブロックが。こんなときは……。



⬇上下に移動しているブロックにのせて……。



⬆ほらね、無事到着した。これは使えるぞ！

これはお手上げ！ ドンづまりパターン

パズルゲームの宿命ともいうべき“ハマリ状態”がこのゲームにもある。ゲームの性質上、ブロックを引き上げるということができないから（移動ブロックが使えれば別）、変なところに落としてしまったりしないように注意しよう。2手以上先を読め！

⬇失敗したと思ったら、時間内であれば再挑戦可能。できれば見たくない画面だ。





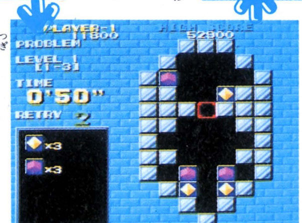
⬆ありゃりゃ、ブロックが1つになっちゃったら消せないよー。これはハマリね。

ゲームの進め方はこんな感じだ

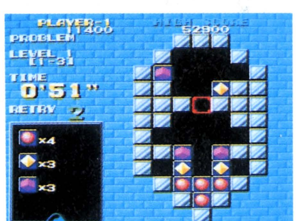
こういうゲームはいくら口で（文字で!?）いわれたって、なかなかピンとこないのが本当だね。そこで、実際にステージの流れを追ってみた。これなら流れがわかりやすいよね。また、1ステージで、3回までリトライ（再挑戦）が認められているので、失敗しても あわてる必要はないからね。



⬅まずどのブロックを落とすか考えよう。



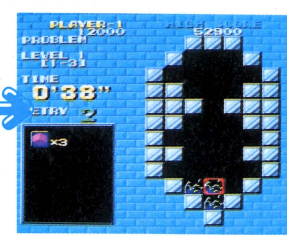
➡次はどれにしようかな……。とりあえず黄色ブロックかな。



⬅おっとぉ、こうすれば4ついっぺんに消せるね！



➡上の方を落とした後、横に移動させて3つ消し！



⬅紫も似たように消そう。晴れてステージクリアだ。

WRITER'S NOTE

いやー、ハマったハマった！ パズルゲームはかなり好きなほうなんだけど、こんなにハマったのは久しぶり。なんせ仕事もそっちのけで、明け方までやっていたというくらいのハマリようだったんだ。「われ、仕事せんかい」とかどなられても、「あと1面、あと1面」といった感じで、なかなかやめられない。

こういうズルズルっといってしまうところに、パズルゲームのおもしろさがあるわけだけど、逆にいえばこのゲームはその要素が備わっている、非常にレベルの高いゲームということもできるだろう。

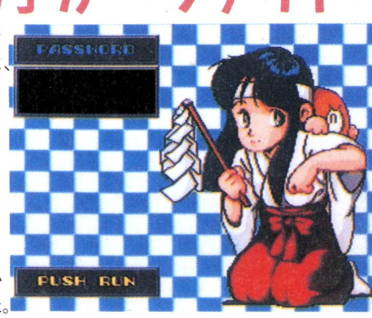
ちなみにこういったパズルゲームって、1人でプレイするよりも、何人かが集まってプレイしたほうがおもしろいんだ。自分の考えとは違った見方をしているかもしれないので、解決の糸口が見つけやすいというわけさ。　（ドシャ降り出勤YAS）

クリアすれば女の子が…ファイト！

このゲームでは4ステージで1レベルとされている。1つのレベルをクリアすると、写真のような画面が現れて、パスワード表示となるんだ。これを控えておけば次回はそのレベルから始めることができるぞ。



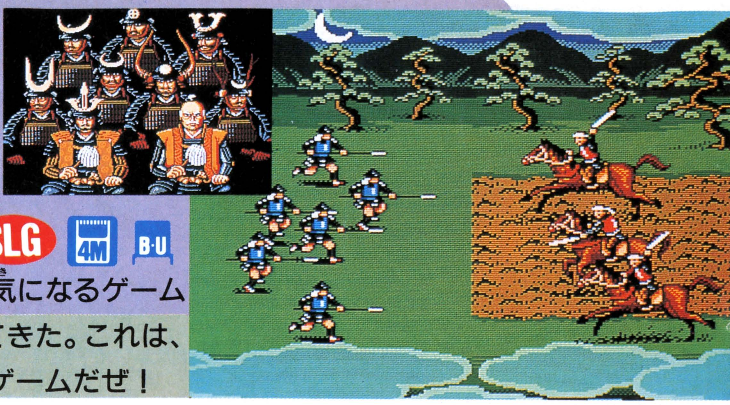
⬆パスワード画面もかねている画面。苦労のかいがあった。



⬅おおっとぉ、これは有名な小夜ちゃんではないかー。キミは見られるかな。

壮大なる歴史絵巻近日完成!!

関ヶ原



トンキンハウス／9月発売予定／価格未定　SLG　4M　B·U

PCエンジン初の歴史SLG『関ヶ原』。気になるゲーム内容のほうも、しだいに明らかにされてきた。これは、骨太の"男"を感じさせてくれる硬派なゲームだぜ！

忘恩の徒徳川家康を討つべく、いざ出陣!!

このゲームの最大のポイントは、先月号でも紹介したように、戦力の使い方のみを考えていく、将棋的な要素なんだ。数多く登場してくる敵味方の武将たちを、それこそ将棋の駒みたいに、さまざまに戦わせていく。その駆け引きがおもしろいわけなんだ。さらに、ランダムに変化する天候や、一定の周期で変わる昼夜という要素が入って、戦況も次々に変化していくぞ。

はたしてキミは、歴史上の敗将石田三成になりかわり、徳川を倒せるか!?



⬆徳川家康を討つべく、合戦の地"関ヶ原"に向かう武将たち。そこで待つのは勝利か、敗退か？



➡ここが、主戦場になる"関ケ原"。畑や山など、さまざまな地形がある。

各武将も雄々しく登場!!

両軍を構成する武将たちも、個性あふれる猛将ばかりだ。いろいろなセリフも用意されてる。



石田三成

⬅西軍を率いる知将。秀吉の恩義に報いるため、家康討伐に立つ。



福島正則

➡勇猛果敢な猛将として、歴史にその名をとどめる。東軍の有力な武将。

これがド迫力の合戦シーンだ!!

このゲームでの戦いは、各武将の持つ部隊（弓隊とか、騎馬隊など）が、それぞれぶつかり合うものなんだ。で、その合戦のシーンは、超リアルに開始から決着まで描かれているぞ。



➡各武将の持つ戦力は、布陣コマンドで細かく配置できる。



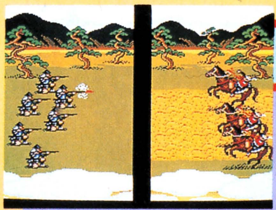
⬅武将たちの持っている戦力の一覧表。部隊数のバランスで特性がわかる。

騎馬戦



⬅機動力の大きい騎馬同士の戦い。すれ違いざまに勝負が決まりそうだ。

鉄砲VS騎馬



⬅他の部隊と違い、一方的な攻撃を仕掛けることができる鉄砲隊。晴れた昼間は最強だ。

忍者登場

⬇忍者隊は、雨や夜という、悪条件の中でこそ実力を発揮できる。



槍隊突撃!!

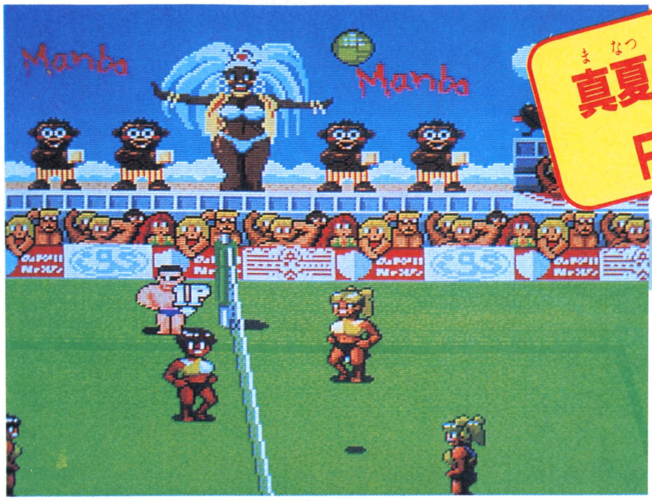


⬆まさしく、猪突猛進という言葉通りの槍隊だ。

ああ、強者どもが夢のあと



⬆ああ、無惨。このゲームでは、こういった情景までグラフィックが用意されていて、とても芸が細かいのだ。



真夏のスポーツPCに登場

ワールドビーチバレー

I.G.S.／7月発売予定／¥5,700

SPG 2M

真っ青な空の下、健康的なキャラがコートをところ狭しと駆け回る。4人同時プレイも可能なので、みんなで熱くなってくれ！　ビキニの女の子がカワイイぞ！

熱い太陽、熱い夏、みんなで熱く燃えてくれ

I．G．S.から初のSPG、『ワールドビーチバレー』が登場だよ。

「ビーチバレー」っていうのは、1チーム2人でやるバレーボールみたいなもの。だからルールもバレーとほとんど同じというわけ。

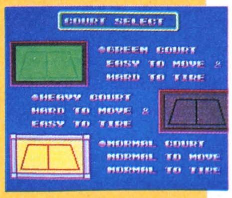
このゲームには、“プレイモード”と“トーナメントモード”があるんだ。“プレイ”は4人まで同時プレイできるので、友だちとワイワイ楽しんでみてね。“トーナメント”は、5か国の世界の強豪を相手に世界一を目指すんだ。コンティニュー付きだよ。

いろいろ選択もできる

このゲームには、SPGには珍しい難易度設定が付いている。ボールのスピードが変わるので、練習に使おう。各選手のパラメーターも変更できるから、使いやすいキャラをつくろうぜ!!



⬅①ボタンを6回押すと、イージーモードになり、ボールのスピードが遅くなるのだ。

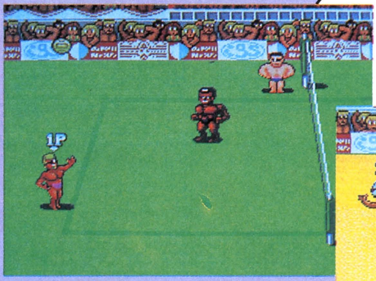


➡コートは3つ。コートによってキャラの動きが違うぞ。最初はやっぱりノーマルかな。



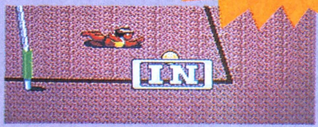
⬅選手のデータを変えられるぞ。これはゲームに大きな影響があるので、慎重に…。

白熱した試合で、腕をみがこう！





⬆➡さぁ試合開始だ！　真っ黒に日焼けしたキャラが飛び回る。タイミングよくジャンプすれば、スパイクサーブもできるぞ!!



⬆COMはけっこう強いぞ。気合を入れてファイト。



⬆ヤッタネ！　カワイイ子も応援!!



➡タイミングを変えれば、クイック攻撃なんかもできるんだ。

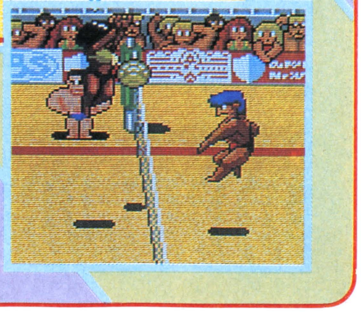


⬅思いっきりジャンプして相手のコートに叩き込め！

ちょっと一息



⬅スタミナドリンクを試合中2本まで飲める。体力回復でガンバ。



➡ブロック！　相手の正面にいってジャンプだ！

RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2

メサイヤ／発売日未定／価格未定　ACT



なんとPCに登場だあ!!

普段は男の子なんだけど、お湯をかけるとカワイイ女の子に変身しちゃうという、ちょっと変わった主人公の“らんま”。そう、少年サンデーに連載中でアニメも放映中の、あの「らんま1／2」がCDロムでPCエンジンに登場するんだ。

ゲームは、オリジナルのムードそのままのカンフーアクションがメイン。そして、CDならではのビジュアルシーンをたくさんおりまぜた、8つのストーリーとステージが用意されているそうだよ。

最近ノリにノってるメサイヤが放つ、『らんま1／2』。これは目がはなせないね!!



⬅天童家で、女の子になっている息子“乱馬”を紹介する玄馬。ホントに親子なの？　うーむ。



⬅修業にはげむ乱馬。このりりしい顔は、男の子のほうだね。



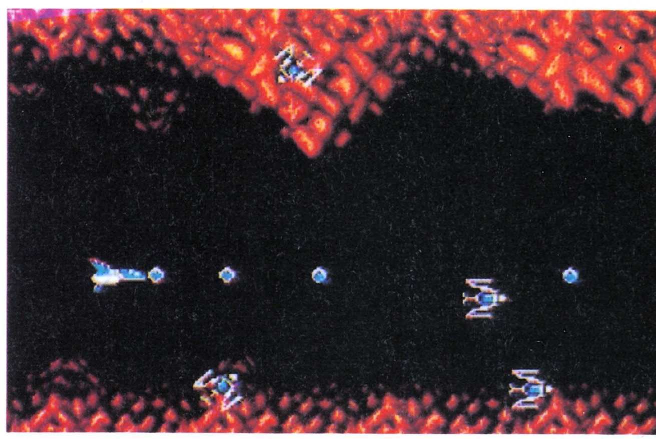




⬅呪泉郷で修業にはげむ早乙女親子。それにしても、変な親父。

レギオン

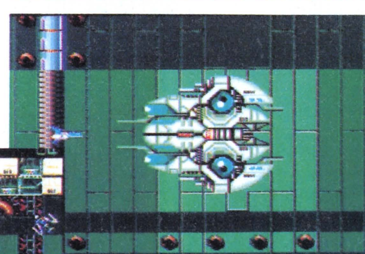
日本テレネット／発売日未定／価格未定　STG



2人同時プレイ可能のSTGだ!

人民の協議によって、人民のための政治を行い宇宙を統治する連邦。その連邦に対して、狂喜の牙をむく帝国の侵攻が開始された。ここに、人類の命運を賭けた戦闘が始まる……。

このゲームは、日本テレネットが発表するCDロム用STG。2人同時プレイをCDロムSTGでは初めて採用し、無用なビジュアルシーンに代えて、ステージ開始時とボス対戦前に英語のナレーションでそれぞれの説明をするなど、新しい工夫がたくさん用意されているんだ。これからの新情報に期待していてくれ!!



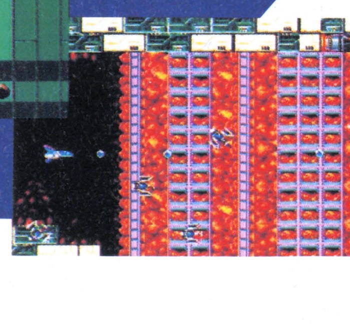
⬅ボスキャラも、1面からとても強力そうなヤツが登場。はたして、こいつがどんな攻撃をしてくるヤツなのか興味があるところだね。あの砲台を危険と見るが……。



➡ステージ中では、さまざまなザコキャラが次々に攻撃してくる。



➡操作感もスムーズで、STGの楽しさを味わえること間違いなし。



➡まだ開発途中バージョンなので、自機の攻撃方法もきっちりとは決まっていないんだ。どんなアイテムや武器が登場するのか楽しみ。

ダライアスプラス

NECアベニュー／発売日未定／価格未定

STG 6M

ヒューカード版『ダライアス』完成!!

CDロムは持ってないけど、絶対に『ダライアス』をプレイしたいっていうキミ！　お待たせいたしました！　ついに、ヒューカード版の『ダライアスプラス』が完成したぞ!!

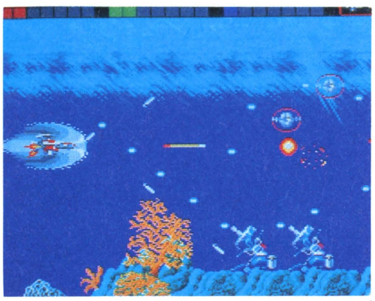
用意されたステージ、ボスキャラ数は全16。CDロム版の『スーパーダライアス』より、数こそ少し減っているけれど、シューティングの手ごたえはバッチリだぞ。

そしてこのゲームは、今までにもお伝えしてきたように、現行PCとSGの両対応作品第１号なんだ。現行機種でも十分見やすく、SGだとさらにすっきりとした画面でプレイできる作品というわけだね。

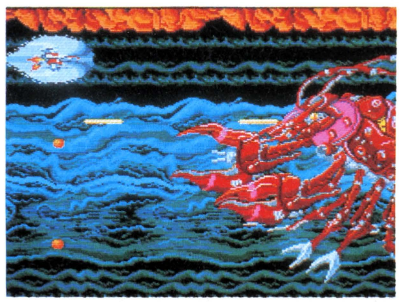
そして、なんとこのゲームはPCエンジン初の６メガヒューカード！　新しいPCエンジンソフトの到来を感じさせるゲームだぞ。



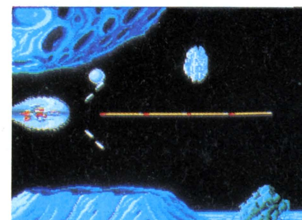
⬆全16体のボスキャラ軍団が、キミの挑戦を待っているぞ!! 攻略法は自由自在だ。



⬅次々に襲いかかって来る敵を、ビシビシ破壊せよ！



⬅ボスキャラは、すこ～しCDロム版よりも弱くなったよーな気が……。



⬅サウンド面では、さすがにCDロム版にはかなわないものの、内容的にはほとんど遜色のないデキだ。



➡ボスキャラたちの、個性的な攻撃法もオリジナル版に近いものとして、かなり細かく再現されているぞ！

サイレントデバッカーズ

データイースト／発売日未定／価格未定

STG ?

期待の新作ついに登場

宇宙ステーション内の広大なステージを舞台に、そこに潜むモンスターとの戦いを描いたゲーム。それが、データイーストの新作『サイレントデバッカーズ』。このゲームは、アクティブシミュレーターと呼ばれるリアルなモンスターとの戦闘を軸に、非常に分かりやすくアレンジされた３Dステーション内を重要物資を求めて探索していくというもの。これからの新情報に絶対期待だぞ!!



⬅戦闘は、モンスターの弱点を狙って攻撃していくという、リアルなもの。

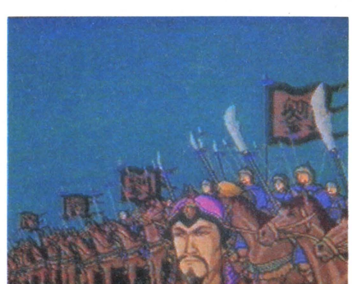
三國志 群雄割拠伝

ナグザット／秋頃発売予定／価格未定

SLG ?

本格派ＳＬＧ出現

新作ゲームの連続ヒットで、いまノリにノッているナグザットが、新たなるＳＬＧの野心作を発表したぞ!!　これは、中国戦乱時代を描いた傑作の一つ「三國志」をモチーフにしたもので、ゲーム中には、完全なデータを持った武将500人を登場させる本格的なＳＬＧだということだ。難易度的にも、初心者からマニアまで、広く対応できるものにするということなので、これはもう期待するしかないね。



⬅壮大なロマンを秘めた「三國志」の世界がいよいよPCエンジンに登場だ。

ジャックニコラウス ワールドゴルフツアー

ビクター音産／８月発売予定／価格未定

SPG

CDロム版ゴルフゲーム

ヒューカード版で発売されて、好評だった『J．ニクラウス　チャンピオンシップゴルフ』が、ツアーコースなどをパワーアップしてCDロムに登場だ。このゲームは、単純に打って飛ばして、カップにボールを入れるというものでなくて、ほとんどゴルフをテーマにしたシミュレーションといった印象の強い作品。データをもとに各ホールの攻略を決める、頭脳派ゴルフゲームなんだ。



⬅精密なグラフィックも、このゲームのポイントの一つだ。

Time Schedule

タイムスケジュール

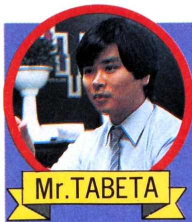
記号の見方			
ACT	アクション	SLG	シミュレーション
RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
AVG	アドベンチャー	PZG	パズルゲーム
STG	シューティング	ETC	その他

㊤…消費税込み
(無印は消費税含まず)
㊤…上位機種



発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
6/2(土)	シンドバット　地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	H	¥6,700	RPG
6/15(金)	ヴェイグス	ビクター音産	H	¥6,700	ACT
6/22(金)	ダウンロード	NECアベニュー	H	¥6,800	STG
6/29(金)	ソル・ビアンカ	メサイア (NCS)	C	¥6,200	RPG
6/29(金)	うる星やつら	ハドソン	C	¥6,500	AVG
6/29(金)	ゼビウス　ファードラウト伝説	ナムコ	H	予価¥5,500	STG
6/下旬	これがプロ野球　'90	インテック	H	¥予価5,800	SPG
7/6(金)	スーパースターソルジャー	ハドソン	H	¥6,500	STG
7/6(金)	最後の忍道	アイレム	H	価格未定	ACT
7/13(金)	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	H	予価¥6,800	ACT
7/20(金)	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	H	¥5,800	RPG
7/27(金)	大魔界村	NECアベニュー	㊤H	¥10,800	ACT
7/上旬	迷宮のエルフィーネ	日本テレネット	C	価格未定	AVG
7/上旬	ラビオレプス　スペシャル	ビデオシステム	H	価格未定	STG
7/上旬	将棋　初段一直線	ホームデータ	H	¥6,780	ETC
7/中旬	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	H	価格未定	SPG
7/下旬	クラックス	テンゲン	H	¥5,900	PZG
7/下旬	デビルクラッシュ	ナグザット	H	¥6,300	ETC
7/下旬	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	H	¥5,800	PZG
7/予定	マジカル・サウルス・ツアー	ビクター音産	C	価格未定	ETC
7/予定	ラスタンサーガII	タイトー	H	価格未定	RPG
7/予定	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	C	価格未定	RPG
8/9(木)	ワルキューレの伝説	ナムコ	H	予価¥6,800	A・RPG
8/10(金)	パワーリーグIII	ハドソン	H	¥5,800	SPG
8/下旬	F1サーカス	ニチブツ	H	価格未定	SPG
8/下旬	はにい おん ざ ろおど	フェイス	H	¥6,400	ACT
8/下旬	バットマン	サン電子	H	価格未定	ACT
8/下旬	雀偵物語	日本テレネット	C	価格未定	ETC
8/下旬	麻雀悟空スペシャル	サン電子	H	¥6,300	ETC
8/予定	アフターバーナーII	NECアベニュー	H	価格未定	STG
8/予定	ジャックニクラウス・ワールドゴルフ・ツアー	ビクター音産	C	価格未定	SPG
8/予定	ダライアス・プラス	NECアベニュー	H	価格未定	STG
8/予定	暗黒伝説	ビクター音産	H	価格未定	ACT
8/予定	琉球	フェイス	H	¥5,400	ETC
9/上旬	ザ・プロ野球	インテック	C	価格未定	SPG
9/下旬	ダブルリング (仮)	ナグザット	H	価格未定	STG
9/予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	C	価格未定	ACT
10/予定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	H	価格未定	STG
11/予定	アウトラン	NECアベニュー	H	価格未定	SPG
夏/予定	バスティール	ヒューマン	C	予価¥6,500	SLG
秋/予定	アドベンチャーアイランド	ハドソン	H	価格未定	ACT
秋/予定	関ヶ原	トンキンハウス	H	価格未定	SLG
年内	アストラリウス (仮)	アイ・ジー・エス	C	価格未定	RPG
年末	不思議の夢のアリス	フェイス	H	価格未定	ACT

イラスト/杉山真理



NECアベニュー Mr.多部田の新作ソフトは1日にしてならず

今、当社では恐怖のプロジェクトが秘密裏に進行中で、製作スタッフの面々は下から懐中電灯をあてたような鬼気迫る表情でその推進にあたっています。で、それは一体どんな計画なのかというと……まあ「世界征服」とか「上池袋2丁目征服」とか、そんな物騒なシロモノでないことは保証しますが、何せ「秘密裏」ですので詳しいことはいえないのですが、今はプロジェクトネームだけをお伝えしておきましょう。その名も「究極のアイテムショップおねーさん改造計画」！　うーん、よくよく考えてみると相当物騒な企画かもしれませんね、コイツは。

PC・SG両対応とは？

当社の春の新作発表会で「PC・SG両対応構想」を発表して以来、色々なご質問のお便りが寄せられていますが、その中で最も多かった「両対応ソフトの具体的な効果は？」というご質問にこの場を借りてお答えしたいと思います。

両対応の効能は大きく2つに分けられます。「SGユーザーに対しての直接効果」と「PCエンジン参入メーカーに対しての間接効果」があげられます。せっかくSGを買ったのに専用ソフトが少なく、従来機との優位性が皆無に近かったユーザーが、「スプライトがチラつきにくい」とか「2人同時プレイができる」等、顕著な違いではないにしてもなんらかの形で上位機能の恩恵（？）を受けられるようになるということが、両対応の直接的な効果と言えます。先日完成した『ダライアス・プラス』でもこの効果は絶大で、特にボスキャラとの戦闘シーンでは威力を発揮しています。請うご期待！　（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
未定	アヴェンジャー	日本テレネット	C	価格未定	STG
未定	囲碁の達人	ホームデータ	H	価格未定	ETC
未定	イメージファイト	アイレム	H	予価¥7,000	STG
未定	ヴァリスIII	日本テレネット	C	価格未定	ATC
未定	S.C.I.	タイトー	H	価格未定	SPG
未定	オメガファイター	U.P.L.	H	価格未定	STG
未定	キックボール	メサイヤ（NCS）	H	予価¥6,000	SPG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	ゴモラスピード	U.P.L.	H	価格未定	ETC
未定	ゴルフ（仮）	インテック	C	価格未定	SPG
未定	CYBER CITY OEDO808	メサイヤ（NCS）	C	¥6,500	AVG
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	H	価格未定	RPG
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	H	価格未定	SLG
未定	三国志　群雄割拠伝	ナグザット	C	価格未定	SLG
未定	シュビビンマンII	メサイヤ（NCS）	H	¥6,600	ACT
未定	J.Bハロルドシリーズ	ハドソン	C	価格未定	AVG
未定	地獄めぐり	タイトー	H	価格未定	ACT
未定	スライダー飛龍	NECアベニュー	㊤H	価格未定	ACT
未定	スプレンダー	メサイヤ（NCS）	H	価格未定	RPG
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	価格未定	ACT
未定	TATSUJIN	タイトー	H	価格未定	STG
未定	大旋風	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	ダウンロードII	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	脱出（仮）	ニチブツ	H	価格未定	ACT
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	H	価格未定	SPG
未定	天外魔境II	ハドソン	C	価格未定	RPG
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	H	価格未定	ACT
未定	パズニック	タイトー	H	価格未定	PZG
未定	パワーイレブン	ハドソン	H	価格未定	SPG
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	H	価格未定	ACT
未定	ブライ	リバーヒルソフト	C	価格未定	RPG
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	H	価格未定	ETC
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	C	価格未定	ACT
未定	ボンバーマン	ハドソン	H	価格未定	ACT
未定	ポピュラス	ハドソン	—	価格未定	SLG
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	C	価格未定	RPG
未定	みつばち学園	ハドソン	C	価格未定	ETC
未定	迷宮島	アイレム	H	価格未定	PZG
未定	桃太郎活劇	ハドソン	H	価格未定	ACT
未定	桃太郎伝説	ハドソン	H	価格未定	RPG
未定	モンビット	ハドソン	H	価格未定	RPG
未定	立体将棋（森田将棋）	NECアベニュー	H	価格未定	ETC
未定	レギオン	日本テレネット	C	価格未定	STG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	C	価格未定	ATC
未定	ワンダラーズ フロム イース	ハドソン	C	価格未定	A・RPG

COMING SOON 超早耳情報

●タイトー／新作ラッシュのタイトーから、またまた新作の発表があったぞ！　『パラソルスター』というACTで、発売日はまだ未定。来月号で詳しい内容を発表できそうだぞ。あと、特に待った『TATSUJIN』が、もう少しで画面がみれそうだ。楽しみに待っててね！

●日本テレネット／プレイヤーによって、ミッションが変化していくという幅広い選択性があるSF・STG、『アヴェンジャー』を発表。詳しい内容については来月号で発表するから楽しみに待っててね！

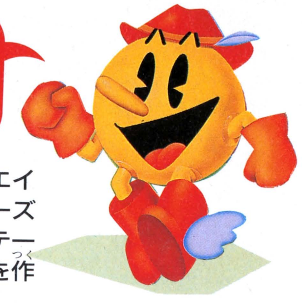
●ビクター音産／パソコンで大人気、移植希望でもユーザーからの希望が多数あった、『ソーサリアン』が、PCで遊べることになったぞ！　メディアはCDロムで、シナリオは10作入る予定だそうだ。詳しい情報が入り次第誌上で紹介するから、楽しみに待っていてくれ！

●ナグザット／来月号で、新作ソフトの発表がありそうだぞ。

☆6／10に千葉・幕張メッセで開催される「おもちゃショー」で、各メーカーから新作の発表がありそう。早耳情報に目がないキミは、行ってみるといいかもね!?



ナムコの巻



ナムコといえば「遊び」をクリエイトする…がスローガン。アミューズメント(楽しませる)、エンターテーメント（もてなす）を核に、夢を作り出すメーカーさんなのだ！

みんな"花博"に行くのだ！



⬆広報担当の西村さん。タコラは花博でもお世話になりました。



⬅言わずと知れた『ゼビウス』。



⬆人気度NO.！『ワルキューレの伝説』。3本ともアームードの移植ゲーム。



➡主人公がサラリーマンという一風変わったACT、『ベラボーマン』。

ナムコといえば、『源平討魔伝』や『スプラッターハウス』などの超大物ソフトを開発したメーカーさんだということは、みんなも知ってるよね。でも！　天下のナムコさんはもっといろんなこともやっておるのだよ。そのなかでも今１番燃えてるのが花の万博に出展している『ギャラクシアン³』と『ドルアーガの塔』でしょ～。うん。これは一見の価値あり。演出はすごいし、ゲームも◎!! とにかく行って、見て、体験してちょ！　それから忘れちゃならないアーケード。ナムコのゲーセ

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス
ゴールデンウィークの熱がすっかりさめてもう心は夏休みへ、海へ、と飛んでしまう。と言っても世間は梅雨に突入。『ワールドビーチバレー』で気分の夏を楽しもう。　（あまり）

アイレム
松ちゃんのヘルメットがお好み焼き屋の前で盗まれました。盗った人は今すぐ返してやってください。ちなみに工事現場用の黄色い奴じゃないよ（超難解ネタふり）。　(ＦＪＴ)

アスク講談社
私は４月末『ネクロス』発売の数日後にめでたく結婚しました。それでも結婚式当日、新婚旅行中もプログラムを作る元気な子であることは、まったく変わりませんでした。　（えむ）

アスミック
あの体験ゲーム『パワードリフト』をビシバシがんばったから、社員は全員へとへとに疲れています。でももう１回やってみたくなるのが『パワードリフト』なのさ！　(池田)

インテック
我々は"アストロズ"という社内の野球チームを作っていますがとっても弱い。明日は試合なんだけれど、PCエンジンで勝負したら絶対に勝てるんだけどなぁ。　(マッチ)

エイコム



NECアベニュー
ダイナミックなビジュアルシーンとサイバー感覚のゲームワールドが話題の、『ダウンロード』いよいよ6月22日発売！　バリバリのシューティングで梅雨をぶっ飛ばせ！　(ふみ)

クリーム
季節もそろそろいや～な梅雨。みなさんこんなときはゲームばっかりしてないで思いっきり野原を走り回りましょう。雨で濡れた体が気持ちいいぞ。(その後、高熱で苦しんだ、たかを)

サリオ



サン電子
麻雀を知らない私でもあの絵のかわいさについ手を出してしまう『麻雀悟空』。この機会の麻雀覚えようかなぁと思ってるの。でもみなさんはもうちょっと待っててね。　(ゆーり)

タイトー
いやぁ～どうも、GWいかがでしたか？　明日は、『ドンドコドン』の発売日です。ぜひ、お友だちと一緒にお店へ行ってドンドコ買ってください。　(か～しま)

データイースト
どこからともなく、突然に襲いかかる、正体不明の怪物…。高まる緊張、震える指を引き金に…?!　『ザ・サイレント・デバッガーズ』近日公開!!　(タケ)

テンゲン
アタリゲームズの日本上陸の時がついに訪れました。この事の重大性がわかる日がすぐそこまで来ています。このぉ、幸せ者！　さぁ、脳ミソをタテ、ヨコ、ナナメにして待とう！(JUN)

トンキンハウス
東京ドームのテッド・デビアスは渋かった。ってなわけで『関ヶ原』『サイバーナイト』も最後の追込みに突入。9月頃には発売できると思うので、浮気しないで待っててね！　(ケロ)

ナグザット

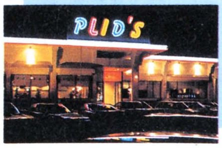


 イラスト／杉山真理　





PLABO



PLID'S



ンといえば、“キャロット”があるけど、最近ヤングアダルト向けのおしゃれなゲーセンまで作ってしまったっていうからびっくり。コインゲームを中心にしたゲーム部門の“PLABO”、プールバー（ビリヤードね）などを中心にした“PLID'S”の2つ。これも行ってみたいのぉ。あ！　最後に肝心なお話をしなきゃ。今後のPCはっていうと、ハードの限界の追求したソフトを開発していきたいというお話。「これからも期待していてください」と西村さんも言ってたからバッチリ期待できるね！

花博にナムコ登場！



ギャラクシアン³



⬅⬇２８人同時プレイ可能。１度やると病みつきになるかも!?





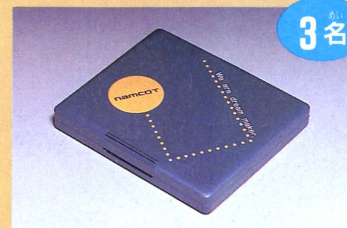
⬆➡４人同時プレイ可能。マルチエンディングなのだ。

ドルアーガの塔

ポリゴナイザーシステムを駆使した3D・STG『ギャラクシアン³』。光線銃を使って塔を探検し、囚われの身となったカイを助け出すのが目的の“ドルアーガの塔』。どちらもゲームの世界にドップリはまれるぞ！

クレクレタコラの戦利品

3名



タコラをアミューズメント&エンターテーメントしてくれたナムコさんは、最後にこの謎のグッズをくださった。中身が何かはひ・み・つだよぉ～ん。

●応募方法●

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「ナムコ係」まで。たくさんの応募を待ってるよ～ん!!

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

ニチブツ

4月はF1レースがなかったので、開発スピードも上がり『F1サーカス』もいよいよ最終調整に入った。これはレースゲームではない。モータースポーツへのチャレンジの1方式だ。（M）

日本テレネット

ぐずぐずしてる間に、もう夏になるじゃないですか。夏の暑さに弱い私のような人は、今年の夏はギンギラ光を浴びなくても『ヴァリスⅢ』でアツイ夏が味わえるよ！　（ぐあば）

パック・イン・ビデオ

『ロードランナー』があと少しで発売されます。今回のサブタイトル『失われたラビリンス』…この秘密とは？　もうすぐその秘密を明かすときが来る。もう少し待っててくれ。　（林）

ハドソン

そろそろ『S.S.S.』のやりすぎで、禁止令が出そうな今日この頃。夏なんてあっというまに来ちゃうんだろうなぁ。北のみんな、もしかしたらイベントで会えるかもね。　（北出）

ビクター音産

創刊間近の『ウルトラボックス』。13コーナーすべてが抜群のおもしろさ！　CDロムならではのグラフィックとサウンドが、新しさを作り出す。6月15日創刊だ。　（南）

ビデオシステム

いよいよ7月発売決定の『ラビオレプス』！　アンケートに答えてくださったかた全員に、ラビオ人形を大サービスしてしまいます。なんと大胆な企画なんでしょうか。　（橋本）

ヒューマン

6月7～10日の「'90おもちゃショー」で話題のCDロムソフト『バスティール』を初公開するぞ。ぜひ来て、遊んでみてくれ！

（茶々丸）

フェイス

フェイスでは夏休みにゲームミュージックライブを開催することになりました。これに参加したい人は、往復ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、フェイスまで送ってね。　（だ）

ブレイングレイ

なんか5月号のお休みマーク（たこくん）が異様にかわいかったんで、うちも休んじまおうかなと思ったりしましたが、書きます。ところで隣のもぐら。しおみんが88よこせって！（Y）

ホームデータ

PCエンジン初の囲碁ソフト『ホームデータの囲碁（仮）』を開発中だよ～ん。初心者から上級者まで楽しめるから期待しててね。『初段一直線』はいよいよ7月発売で～す。　（新谷）

マイクロキャビン

みんなハマってるかな？『スーパー大戦略』が発売されてはや1ヵ月が過ぎようとしている。のめり込んじゃう気持ちはわかるけど、健康のためヤリすぎには十分注意しましょう。（谷口）

メサイヤ(NCS)

これが載る頃は連休の楽しかったことなんか記憶の彼方なんだろうな、と思う私たちはイベントへ向けて闘いを始めようとしている。メーカーのみなさん、がんばりましょうね。　（M）

メディアリング

『倉庫番』を全面クリアしたという、超頭のいいキミおめでとう！　途中でギブアップしているキミは、03-215-0877へ電話してくれたら、ちょっとだけオタスケしちゃうよ！（マッキー）

U.P.L.

ゲームメーカーというのは他人様と同じに休みを取れない悲しい職業です。夜は遅いし、（朝も遅いけど）締め切りはテクテク歩いて来るし……。がんばろう。　（ふ）

リバーヒルソフト

このたび、RPG『ブライ』をCDロムで制作することになりました。フルカラーの原画が550枚以上というまさにCDロムのために生まれてきたようなゲームです。　（宮崎）

れんさいマンガ①

楽田亀丸一家の一日



参考文献：寺田寅彦随筆集(岩波文庫)、知の考古学/M・フーコー(白水社)、他

㊗PCエンジン8月号は6月30日(土)発売！

燃える8月号！ 付録は"スーパースターソルジャー㊊攻略本Vol.2""超絶倫人ベラボーマン㊊MAP付攻略本"だ。新作は『ワルキューレの伝説』『ヴァリスIII』『サイバーナイト』『地獄めぐり』でブッチギリ！ 攻略法は『桃太郎伝説ターボ』『最後の忍道』『ラストハルマゲドン』で完勝ダ!! 表紙もかわってリフレッシュ8月号！㊗PCエンジンの新しい顔をトクとご覧あれ！

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……中西文哉
Editor……松本　剛　北山のり子　吉原　勝
渡邊由彦　高野希義　小畑雄二
西川 真紀　化石ハウス　超 音 速
(渡部功一、西谷英晃) 中村敏彦
玉木成子　安藤　誠　小林　昇
Writer……岩崎啓真　中村泰宏　今村文二
小峯徳司　岡本敦行　山崎　拓
増島　健　新井まゆり　木村典子
山本裕司　大竹雅法　小西康雅
松本史博　森田慶子　福田大舗
小池　泉　川口　一
Photographers……林　久平　倉部和彦　分部辰浩
福家久二子　林　克典　伊豆倉守一
舟喜　力　加藤幸広
Designers……ディレクション・ナカ
今野享子　斉藤和代　小林博明
星山英夫　アイル企画　小出高義
クロップハウス　沢田昭彦
藤井まなぶ

達人情報局

達人情報局は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

月刊　7月号
㊗PCエンジン

1990年7月1日／特別定価380円(本体369円)
雑誌コード　13575-7

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3

(編集部) 03-221-3521
(販売部) 03-817-8523
(広告部) 03-817-8425

印刷所……凸版印刷

ライター大募集！

㊗では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上）を同封のうえ、封書で左記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊗PCエンジン
「○○係」

次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。



救世主、現る。
DAIMAKAIMURA
大魔界村
圧倒的な迫力で、ゲームセンターに一大旋風を巻き起こした超話題作「大魔界村」。従来機では不可能といわれた大胆かつ繊細な映像表現を、スーパーグラフィックスの能力と、8メガの超大容量をフルに生かしてついに実現化！今、ビジュアル新時代の幕が開ける。
7月27日発売!!
SUPER GRAFX 専用ソフト
8M HuCARD
標準小売価格10,800円（税別）
© 1990 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.
PC Engine
戦慄のサイコダイヴァー・シューティング
ダウンロード
6/22発売！
4M HuCARD
標準小売価格 6,800円（税別）
© 1990 NEC Avenue
NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880



月刊 PCエンジン 1990 7月号
1990年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第7号通巻19号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部/☎03(817)8523 編集部/☎03(221)3521
特別定価380円(本体369円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357507387 雑誌コード13575-7